LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR

Équipement, Ressources, Professions et Compétences



Keith Herber
John Crowe, Kenneth Faig Jr., Justin Hynes, Andrew Leman, Paul McConnell, Ann Merritt, Gary O'Connell, Kevin A Ross, Gregory Rucka, Lucya Szachnowski

Le Manuel de l'Investigateur Pour les Années 20

Équipement, Ressources, Professions et Compétences





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR

par

Keith Herber

avec John Crowe

et Kenneth Faig Jr., Justin Hynes, Andrew Leman, Paul McConnell, Ann Merritt, Gary O'Connell, Kevin A Ross, Gregory Rucka, Lucya Szachnowski

Chef de projet et éditeur : **Keith Herber**
Graphisme et maquette : **Les Brooks**
Assistants de production : **Ryk Strong** et **Petra Pino**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**
Relecture : **Sharon Herber**

Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Supervision de la version française : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. Inédit**
Titre original : Investigators' Companion Vol 1 & 2

Chaosium Inc. - 1995

Édition française par

Jeux Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0107-6
Édition et Dépôt légal : Juin 1995

Crédits

John Crowe a réalisé l'essentiel du travail sur les automobiles, les avions et les armes à feu ; Kenneth Faig Jr. a apporté d'importants éléments sur les enregistrements publics ; Justin Hynes, des journaux et des agences de presse supplémentaires ; Andrew Leman, des informations sur la valeur des monnaies de l'époque et d'autres renseignements non apparents ; Paul McConnel, les notes sur les objets du quotidien et les coupures de presse ; Ann Merritt, celles sur l'habillement dans les années 20 ; Kevin Ross, les fiches concernant Andrews, Byrd, Cayce, Edison, Fort, Goddard, Houdini et Tesla dans l'encart *Experts-Conseils* et toutes celles du chapitre *Professions des années 20 ;* Lucya Szachnowski, les notes sur les enregistrements publics, la Lloyd, Interpol et presque tout ce qui concerne les musées et les bibliothèques ; Gregory Rucka, l'essentiel de l'*Appendice A* et Gary O'Connell, la majeure partie de l'*Appendice B* et les encarts *Conseils de Pro* qui émaillent l'*App. endice A*.

Tout le reste est dû à Keith Herber.

John Crowe mérite des remerciements particuliers pour sa patience lors de longues conversations téléphoniques, de même que J. Todd Kingrea pour ses suggestions et réflexions, Andrew Leman à divers titres, Gregory Detwiler dont le travail n'est pas encore publié et qui, plus que tout autre, a des raisons d'être mécontent et tous ceux qui ont contribué à ce travail mais dont le nom n'apparaît pas ici.

Merci à tous.

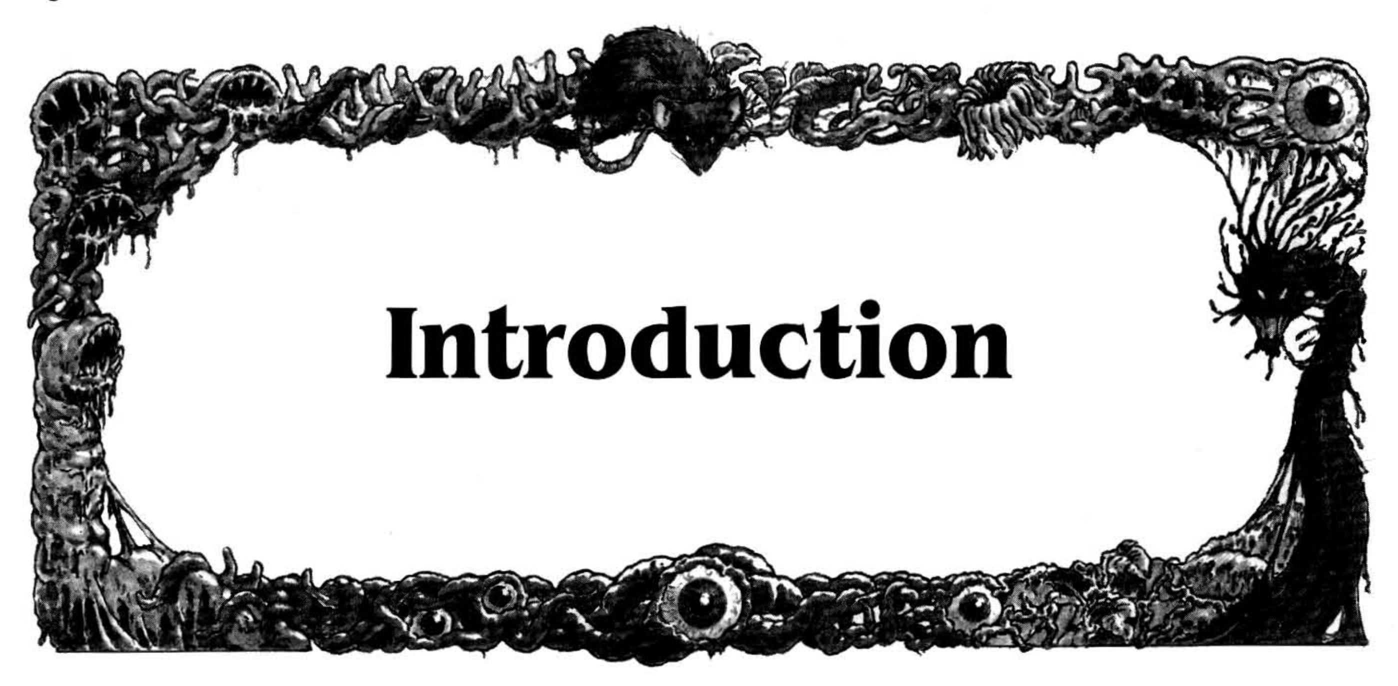
- Keith Herber

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Table des Matières

Table des Matières, suite

2ème Partie
Les années 20
aux U.S.A. :
Les investigateurs



Introduction

En plus d'être déconcertés par les mystères du Mythe de Cthulhu, les investigateurs des années 1920 le sont aussi par la vie de tous les jours des années folles américaines, les Roaring Twenties, les Vingtièmes Rugissants. Éloignée de nous de seulement soixante-dix années, cette époque diffère pourtant complètement de la nôtre par la technologie, les niveaux de vie et les manières de penser. Le *Manuel de l'Investigateur* est destiné à combler ce fossé en fournissant aux courageux investigateurs les informations nécessaires sur la vie quotidienne de cette période. Plutôt que demander à votre Gardien des renseignements sur votre monde, ouvrez le *Manuel de l'Investigateur*.

Grâce à cette collection de faits sur votre époque, vous connaîtrez les documentations disponibles, les types de matériel commercialisés et les personnes qui méritent d'être interrogées sur tel ou tel mystère. Utilisez ce supplément pour aiguillonner votre Gardien. Écrivez une lettre à l'explorateur Roy Chapman Andrews à propos de votre étrange trouvaille ou prenez contact avec Edgar Cayce, le médium du Kentucky, pour qu'il donne ses impressions. Vous verrez bien quelles sont les réponses en retour de votre Gardien.

Ce manuel traite très complètement des armes à feu de l'époque. Pour pouvoir élargir la gamme des armes disponibles, il a été nécessaire de procéder à quelques ajustements à la règle : entre autres, des modifications du nombre de Tirs/Round, des Portées de Base et autres facteurs. Même si nous recommandons d'utiliser ces règles modifiées ainsi que d'autres options, il revient au Gardien d'entériner le changement. Cela reste sa décision.

Ce livre décrit aussi quelques nouvelles compétences et ajoute un grand nombre de professions compatibles avec l'époque.

Devenir un investigateur est une courte introduction à la vie d'investigateur, accompagnée de quelques conseils destinés à allonger l'espérance de vie et à rendre l'existence plus agréable.

Le long chapitre sur les professions passe en revue quelques 140 occupations possibles pour les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* dans les années 20. Même si un premier coup d'œil peut laisser penser que beaucoup d'entre elles ne présentent guère d'intérêt, cette liste comprend pas mal de carrières rarement envisagées par les joueurs alors qu'elles sont riches de possibilités. De plus, quand un investigateur meurt ou perd la raison, le joueur contraint de recréer un personnage n'est pas toujours en position de choisir exactement la profession qu'il souhaite. En acceptant d'être le témoin du meurtre, il peut devenir barman ou conducteur de tram. Sans compter que le Gardien y trouvera matière à inspiration pour concevoir ses personnages non-joueurs.

Compétences pour les années 20 reprend la description des compétences de la *5ème Édition* pour y ajouter des informations supplémentaires pertinentes aux Vingtièmes Rugissants.

L'*Appendice A* discute du travail de l'enquêteur professionnel, de ce qui est légal et de ce qui ne l'est pas, et rapporte les conseils d'un pro anonyme pour donner une image plus réaliste du métier.

L'*Appendice B* décrit l'état actuel de la criminalistique.

- Keith Herber



1ère partie
Les années 20 aux U.S.A. :
Contexte et ressources

LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR



Chapitre 1
Les Vingtièmes Rugissants

Prospérité, troubles sociaux, prohibition et gangstérisme se succèdent dans les Vingtièmes Rugissants.

Certains l'ont appelé l'Âge du Jazz, d'autres l'Âge des Plastiques, c'était l'époque de la "jeunesse flamboyante" étiquetée "la génération perdue" par Gertrude Stein. F. Scott Fitzgerald publiait *Gatsby le Magnifique ;* Henry Ford réalisait son rêve d'une automobile du travailleur, Joséphine Baker scandalisait des deux côtés de l'Atlantique, les Marx Brothers et Mae West attiraient les foules sur Broadway et les gangsters de la contrebande de l'alcool, comme Al Capone et Dutch Schultz, échangeaient des coups de feu avec J. Edgar Hoover et Elliot Ness. On passa de la "normalité" de la présidence de Warren G. Harding à la "prospérité Coolidge", la bourse grimpait et tout le monde rêvait d'être millionnaire.

C'est en 1920 que les femmes acquièrent le droit de vote, mais le symbole des temps est la "flapper", une jeune femme beaucoup plus intéressée par ses libertés personnelles que par l'activisme politique. Les flappers choquent les consciences éduquées avant guerre en se débarrassant des corsets et soutiens-gorge pour porter robes légères, cheveux courts et bas roulés au-dessus du genou. Appelée parfois "jazz baby", la "flapper" est le symbole de l'époque : de toutes les "parties", elle porte du rouge à lèvres et du fard à joue et partage une flasque d'alcool sur le strapontin arrière d'une automobile avec son ami du moment, le "cheikh" dont elle est la "sheiba". Plus tard, les Amérique noire et blanche vont trouver des lieux de rencontre avec le Cotton Club à Harlem, New York. Louis Amstrong et Bessie Smith deviennent de véritables vedettes du disque. La folie du tango de la décennie précédente est à l'origine du charleston, du shimmy et du black bottom, toutes ces danses qui, avec les flappers en général, sont condamnées par les éléments conservateurs de la société. La passion du mahjong se développe à la vitesse d'un ouragan pour céder la place, tout aussi rapidement, à celle des mots croisés et des marathons de danse. D'anciens pilotes de l'Armée ou de la Poste parcourent le pays pour des démonstrations d'acrobatie aérienne ou pour vendre des baptêmes de l'air dans leurs machines à cockpit ouvert. Hollywood commence à produire des films par centaines et des stars comme Buster Keaton, Lillian Gish, Douglas Fairbanks, Charlie Chaplin et Clara Bow.

Buvez
Flapper
Une boisson dynamique
Union Bottling Works
Beaumont Texas

Le développement de l'automobile apporte une liberté sans précédent à une Amérique jeune. Les 23 millions de véhicules enregistrés à la fin de la décennie incitent le gouvernement à s'embarquer dans le plus grand programme de construction routière de l'histoire ; le pays se couvre d'un réseau de routes de bitume. Et le développement de la radio annonce une nouvelle ère pour la communication et la presse.

Les téléphones à cadran qui éliminent la nécessité du recours à l'opérateur sont accueillis avec enthousiasme. De nouveaux appareils électriques apparaissent tous les jours : machine à laver, grille-pain, fer à friser, autocuiseur à pop-corn et même les séchoirs à cheveux. Les maisons ne sont pas encore pourvus de prises électriques et les équipements se raccordent par des prises à vis aux douilles standard d'ampoule, mais cela change vite. Les nouveaux réfrigérateurs électriques remplacent rapidement les vieilles glacières.

Cette époque connaît deux récessions économiques, une en 1921 et une autre, moins importante, en 1924 mais, globalement, elle est marquée par une croissance et une prospérité sans précédent.

La prospérité

Alors que la guerre a frappé durement l'Europe, l'Amérique de l'après-guerre se révèle la nation la plus puissante et la plus solide du monde. Elle n'a subi presque aucun dommage et a grandement profité de l'économie de guerre et d'une croissance imposée et réglementée par le gouvernement. New York est maintenant la capitale financière du monde et le Stock

Exchange le cœur de l'investissement américain. En 1920, un comptoir de courtiers au Stock Exchange se vend 60 000 $; en 1929, le prix s'est élevé jusqu'au demi-million de dollars et plus. Les millionnaires abondent et les Mellon, Rockefeller et DuPont sont mondialement connus. Des hommes comme Henry Ford donnent la preuve que même le plus simple des mortels peut s'élever, après quelques efforts, jusqu'au sommet. À la fin de la décennie, il semble que tout le monde investit en bourse, de la ménagère au chauffeur.

La spéculation immobilière bat un nouveau record en 1925 avec le boom sur la Floride. Des terrains nouvellement délimités doublent, triplent et quintuplent de valeur, alors que les masses nordistes descendent la Dixie Highway en automobile pour acheter la maison où ils passeront la retraite de leurs rêves dans cet état somnolent. Miami, un village endormi de 5 741 âmes en 1910, devient une ville animée où vivent presque 160 000 personnes à la fin de la décennie. La folie est sans doute à son comble quand un promoteur engage le célèbre orateur de Nouvelle Angleterre William Jennings Bryan et le fait s'asseoir sur un radeau au milieu d'un lagon de Floride pour chanter les louanges du climat local. Le rêve commence à s'écrouler en 1926 avec le début de l'effondrement du système des achats révocables. Des investisseurs, qui s'étaient autrefois maudits d'avoir cédé 12 $ un lot qui allait valoir très vite 100 $, furent stupéfaits de voir la propriété leur revenir par le biais de toute une série de spéculateurs qui l'avaient acquise par contrats révocables. Non seulement l'investisseur perdait ses 12 $, mais il s'apercevait souvent qu'il devait payer toutes sortes de taxes et autres frais pour un bien maintenant sans valeur. Le terrible ouragan qui frappe la Floride à la fin de l'année 1926 donne le coup de grâce à ce boom immobilier.

Mais la croissance et le développement sont partout et les gratte-ciel deviennent un symbole des temps et une forme architecturale véritablement américaine. La ligne de toits des cités américaines si basse au début du siècle se hérisse des flèches et des tours du capitalisme. Elles s'élèvent partout, à New York, Detroit, Chicago, et les architectes, les investisseurs et même les notables des villes concernées se disputent l'honneur de construire le bâtiment le plus haut. Le record est atteint quand sont creusées les fondations de l'Empire State Building de New York. Avec 102 étages et 381 mètres de hauteur, il reste pendant des dizaines d'années le plus haut bâtiment du monde et le symbole de l'époque. Mais avant même son inauguration en 1931, les gens vendaient déjà des pommes dans la rue ; la grande dépression était là.

Les chansons des années 20

1920 : "I'll be with you in apple blossom time", "Look for the silver lining" de Jerome Kern, "When my baby smiles at me".
1921 : "Sheik of Araby", "I'm just wild about Harry", "Ain't we got fun".
1922 : "Chicago (That toddlin' town)", "Toot, toot, tootsie goodbye", "Way down yonder in New Orleans", "I wish I could shimmy like sister Kate", "Carolina in the morning".
1923 : "Yes ! We have no bananas !" "Who's sorry now ?" "That old gang of mine", Bessie Smith enregistre "Down-hearted blues" pour Columbia Records.
1924 : "Indian love call", Gerschwin signe "Fascinatin' rhythm", "It had to be you", "Tea for two", "California here I come".
1925 : "I'm sitting on top of the world", "Alabamy bound", "If you knew Susie like I know Susie", "Sweet Georgia Brown", "Yes, Sir, that's my baby", "Squeeze me" de Fats Waller.
1926 : "Are you lonesome tonight", "Bye, bye, blackbird", "When the red, red robin comes bob, bob, bobbin' along", "Tip toe through the tulips".
1927 : "Lucky Lindy", "My blue heaven", "Swonderful", "Side by side", "Ain't she sweet", "Me and my shadow".
1928 : "I can't give you anything but love", "You're the cream in my coffee", "Makin' whoopee", "I wanna be love by you" qui donnera ensuite naissance au personnage de Betty Boop.
1929 : "Puttin' on the Ritz", "Ain't misbehavin'", " Star dust", "Singin' in the rain", "With a song in my heart", "Those wedding bells are breaking up that old gang of mine".
1930 : "I got rhythm", "Embraceable you", "Sunny side of the street".

L'agitation sociale

Tout le monde ne croit pas au rêve et beaucoup se sentent exclus du jeu ou le refusent. Les ouvriers des fabriques et des fonderies, les mineurs et les conducteurs de tramways, la police et les employés du téléphone, tous, à un moment ou à un autre, ont trouvé leurs salaires insuffisants au regard de l'inflation croissante. Les industriels et les propriétaires s'entendent pour maintenir les salaires au plus bas et les syndicats commencent à apparaître. International Workers of the World appelle même à créer "Un Grand Syndicat". Mais dans de nombreux esprits, ces organisations sont associées aux anarchistes, aux socialistes et aux colporteurs de l'influence étrangère. En Russie, les nouveaux dirigeants bolcheviks ont appelé à la révolution mondiale des travailleurs et, pour beaucoup, les syndicalistes sont des communistes qui cherchent à renverser le gouvernement par la violence et la Révolution. En réponse, le Procureur Général, A. Mitchell Palmer, le "Quaker Combattant" ordonne des descentes sur les quartiers généraux de diverses organisations socialistes ou communistes, fait arrêter leurs meneurs et en déporte une bonne partie en Russie.

Le début de la décennie est marqué par de nombreuses grèves, émeutes et attentats. Des anarchistes envoient des bombes par la poste et les manifestants du Premier Mai sont sauvagement attaqués dans les rues par des bandes de "patriotes". En 1920, les immigrés Sacco et Vanzetti sont arrêtés pour l'attaque d'un fourgon blindé et le meurtre de ses gardes. Après de longs procès et appels, après une intense polémique nationale et internationale, ils sont finalement exécutés le 22 août 1927.

Le Ku Klux Klan

L'intolérance s'accroît partout. Le Ku Klux Klan réapparaît sur la scène américaine en 1915, porté par le souffle raciste d'un classique du cinéma : *Naissance d'une Nation*, de D.W. Griffith. D'abord petit, le KKK a l'idée, en 1920, de vendre ses adhésions avec un pourcentage réservé au vendeur et ceux qui



Les livres des années 20

1920 : ***La mystérieuse affaire de Styles***, premier Hercule Poirot d'Agatha Christie ; ***The man of the forest*** de Zane Grey ; ***L'envers du Paradis*** de F. Scott Fitzgerald.

1921 : ***Outline of history*** de H.G. Wells ; ***Mainstreet*** de Sinclair Lewis ; ***The mysterious rider*** de Zane Grey ; ***Le temps de l'innocence*** d'Edith Wharton ; ***The sheik*** d'Edith Hull.

1922 : ***Babbitt, diet and health*** de Sinclair Lewis, qui introduit le calcul des calories et qui sera un best-seller pendant cinq ans ; ***The story of mankind*** de Van Loof ; ***Showboat*** d'Edna Ferber ; ***The outline of Science*** de J. Arthur Thomson ; ***Ulysse*** de James Joyce.

1923 : ***La maitrise de soi-même par l'auto-suggestion*** d'Émile Coué, traduit en anglais et encourageant au bien-être mental et à la technique de l'auto-amélioration ; ***Étiquette : the blue book of social usage*** par Emily Post.

1924 : ***Call of the canyon*** par Zane Grey.

1925 : ***Arrowsmith*** de Sinclair Lewis ; ***Gatsby le Magnifique*** de F. Scott Fitzgerald ; ***Mrs. Dalloway*** de Virginia Woolf ; ***Une tragédie américaine*** de Theodore Dreiser ; Charlie Chan fait ses débuts dans ***House without a key*** d'Earl Bigger.

1926 : Agatha Christie accède à la célébrité avec ***Le meurtre de Roger Ackroyd*** ; Will Durant vend deux millions d'exemplaires de ***The story of philosophy*** ; Ernest Hemingway écrit ***Le soleil se lève aussi*** et Anita Loos ***Les hommes préfèrent les blondes***.

1927 : Sinclair Lewis publie ***Elmer Gantry*** et Virginia Woolf ***La promenade au phare***.

1928 : ***Contrepoint*** d'Aldous Huxley ; ***L'amant de Lady Chatterley*** de D.H. Lawrence est largement condamné ; ***Le pont du roi Saint Louis*** de Thorton Wilder remporte le prix Pulitzer.

1929 : ***Le loup des steppes*** (1927) de Herman Hesse est traduit en anglais ; ***Dodsworth*** de Sinclair Lewis ; ***L'adieu aux armes*** de Hemingway ; Thomas Wolfe écrit ***L'ange exilé*** ; Erich Maria Remarque évoque la grande guerre dans ***À l'ouest rien de nouveau*** ; ***Le Bruit et la fureur*** de William Faulkner ; ***Sang maudit*** de Dashiell Hammett et ***Believe it, or not !*** de Robert Ripley.

sont inscrits avant lui sur la chaîne, suivant l'escroquerie classique de la pyramide. En 1924, on estime que le Klan comprend 4 500 000 membres. Il organise des marches à Washington et dans d'autres villes. Drapés dans leurs robes blanches, leur identité cachée par les hautes cagoules pointues, les membres du Klan insultent les noirs, les juifs et les catholiques et sont accusés de nombreux meurtres et violences.

La Prohibition et le gangstérisme

C'est aussi l'époque où le pays, par une décision sans précédent, s'est mis au régime sec. La guerre et ses dispositions législatives spéciales vont permettre d'interdire la consommation d'alcool par un 18ème amendement à la Constitution qui est le premier à restreindre une liberté. Malgré des référendums locaux, à Chicago par exemple, démontrant que trois citoyens sur quatre sont opposés à cette interdiction, le Congrès ne manifeste guère d'opposition à cette mesure. Très vite, l'amendement reçoit la ratification minimum des deux tiers des états. Le décret Volstead de l'été 1919 autorise l'arrestation et l'inculpation de ceux qui violent la Prohibition.

Mais cette loi n'a que très peu d'effets sur la masse des gens qui souhaitent continuer à boire. Les milliers de kilomètres de frontière du pays sont impossibles à garder et l'alcool se déverse du Canada, des Caraïbes et du Mexique, tandis que des alambics clandestins, artisanaux ou industriels se construisent partout. Beaucoup de grandes cités, en particulier dans le nord et l'est, ne font pas faire grand-chose pour interrompre la circulation de l'alcool interdit. De nombreux membres des conseils et de la police préfèrent ignorer production et distribution illégales ou y participent activement. Les speakeasy, supposés être des lieux secrets où quelques clients peuvent aller boire, sont en vérité souvent très connus. Le plus fameux d'entre eux à New York est sans aucun doute le "Jack and Charlie's" au 21 de la 52ème rue ; on l'appelle alors, et encore maintenant, le "21". En 1925, Variety, le magazine des divertissements, recense à Harlem onze établissements grande classe à clientèle blanche, ainsi qu'au moins cinq cents autres speakeasy moins bien fréquentés.

Fournir l'alcool interdit aux citoyens assoiffés est une grosse affaire et les années 20 voient l'envolée du gangstérisme. Jusqu'à cette période, les truands n'étaient rien d'autre que des voyous et des gros bras travaillant dans de petites organisations locales de racket. Le marché noir de l'alcool leur ouvre la porte des gros profits. En utilisant ses gains mal acquis pour acheter la police et les juges, la contrebande devient une industrie de deux milliards de dollars par an et emploie un demi-million de personnes. La compétition est féroce et les guerres des gangs tuent bientôt dans les cités du pays tout entier, alors que divers petits voyous se disputent le contrôle des affaires locales. À New York, Dutch Schultz et Legs Diamond sont en guerre contre Myer Lansky et Lucky Luciano, tandis que le Purple Gang contrôle Detroit et que Cleveland, Philadelphie, Boston et Baltimore sont toutes sous la coupe de gangsters très riches et de mieux en mieux organisés. Mais c'est à Chicago que le problème est le plus évident.

Al Capone

Alphonse Capone arrive à Chicago en 1920. Ancien tueur du sauvage Five Points Gang de New York, il y est invité par son vieil ami Johnny Torrio. Il se montre un lieutenant de valeur et négocie une alliance avec les frères siciliens Genna et une trêve avec le gang du nord de la ville dirigé par l'Irlandais Dion O'Bannion. La trêve se révèle peu solide et, en 1925, O'Bannion est assassiné dans sa boutique de fleuriste par des tueurs inconnus. La guerre reprend quand Hymie Weiss, le successeur de O'Bannion, attaque Johnny Torrio devant sa maison et l'y laisse presque mort. Trois des six frères Genna sont tués dans les mois qui suivent, avant que Weiss ne soit finalement abattu dans la rue. Capone, après la retraite d'un Torrio soudain pris de peur, le remplace. La guerre des gangs atteint son sommet le jour de la St. Valentin de 1929 quand huit membres du gang du nord, maintenant dirigé par George



La scène de Broadway des années 20

1920 : ***The Ziegfields Follies*** mettent en vedette Fanny Brice dans ***Rose of Washington Square***.
1921 : Le restaurant Sardi's ouvre dans le quartier des théâtres de Manhattan. Fanny Brice donne une suite à son succès de l'année précédente avec ***Second Hand Rose***.
1922 : Sam Harris produit ***Rain***.
1923 : Joséphine Baker est la vedette de ***Shuffle Along***, une revue de Harlem présentée à Broadway. David Belasco produit ***Laugh, clown, laugh***.
1924 : ***The Vortex*** de Noel Coward ; les Marx Brothers apparaissent dans ***I'll say she is ;*** l'acteur noir Paul Robeson est la vedette de ***Emperor Jones*** d'Eugene O'Neill ; Joséphine Baker apparaît dans ***Chocolate Dandies*** puis quitte l'Amérique pour Paris.
1925 : Noel Coward écrit ***Hay Fever ;*** Sam Harris produit ***The jazz singer*** avec George Jessel ; les Marx Brothers sont les vedettes de ***The Cocoanuts***.
1926 : Mae West choque avec ***Sex ;*** David Belasco produit ***Lu Lu Belle***.
1927 : ***Showboat*** dépasse tous les records avec plus de 500 représentations. Broadway connaît 268 premières cette année-là.
1928 : Le journaliste Ben Hecht s'offre un grand succès avec ***The front page ;*** les Marx Brothers jouent ***Animal Crackers ;*** Mae West apparaît dans ***Diamond Lil***, Bert Lahr dans ***Hold Everything***.
1929 : Noel Coward écrit la comédie musicale ***Bittersweet ;*** Billie Burke apparaît dans ***Happy husbands***.
1930 : Ethel Merman est la vedette de ***Girl Crazy*** de Gershwin, Fanny Brice de ***Sweet and low***.

La monnaie

Les billets des années 20 diffèrent sensiblement des billets modernes. Ils sont plus larges et plus longs d'un bon centimètre. Les valeurs nominales sont de 1 $, 2 $, 5 $, 10 $, 20 $, 50 $, 100 $, 500 $, 1 000 $, 5 000 $ et 10 000 $. Beaucoup sont en fait des "silver certificates" ou des "gold certificates" plutôt que de simples émissions de la Réserve Fédérale.

Les pièces comprennent le "penny" de cuivre à l'effigie de Lincoln, 1 cent, le "nickel" au bison de 5 cents, le "dime" d'argent de 10 cents, le "quarter" d'argent de 25 cents et le demi-dollar et dollar d'argent. Les pièces d'or sont le quart-d'aigle, le demi-aigle, l'aigle et le double-aigle pour des valeurs nominales respectives de 2,50 $, 5 $, 10 $ et 20 $.

Moran, dit la Punaise, sont alignés contre un mur et exécutés. La sympathie du public pour les gangsters s'évapore alors que les guerres prennent de l'ampleur et que des citoyens innocents se trouvent de plus en plus souvent pris entre deux feux. Vers la fin de la décennie, le gouvernement fédéral décide d'en finir avec la pègre et envoie des hommes comme Elliot Ness pour nettoyer les endroits tels que Chicago. La Prohibition est finalement abrogée en 1933, mais le crime organisé a maintenant acquis des racines qu'il ne perdra plus.

La corruption

De même, la corruption infecte le gouvernement. La mort prématurée du président Warren G. Harding en 1923 (une rumeur l'attribue à du poison administré par son épouse jalouse) conduit à la découverte d'une multitude de détournements de fonds et d'abus de biens sociaux qui deviendront célèbres sous l'étiquette Scandale du Teapot Dome. Les enquêteurs zélés découvrent aussi des irrégularités concernant le bureau des anciens combattants, le séquestre de biens étrangers et des douzaines d'affaires de corruption concernant la Prohibition. Une foule d'enquêtes, audiences et procès marquent toute la décennie.

Les distractions populaires

Quand ils ne lisent pas les exploits des gangsters et des politiciens corrompus dans les tabloïds ou bien les efforts de Clarence Darrow pour défendre la théorie de l'évolution au Tennessee, les gens se repaissent des prouesses et des excès des vedettes de cinéma rapportés dans *Variety* et *True Screen*. Le cinéma a un énorme succès, particulièrement après l'essor du parlant en 1927. Les vies des célébrités du cinéma sont suivies dans les moindres détails par des millions d'admirateurs à travers le pays. Attirées par l'industrie d'Hollywood, des milliers de personnes gagnent la Californie et la population de Los Angeles passe de 319 000 en 1910 à plus de 1 336 000 à la fin des années 20.

Le phonographe est de plus en plus populaire. Encore mû par un ressort tendu à la main, il peut valoir jusqu'à 150 $ pour les modèles de luxe qui prétendent à une qualité de reproduction supérieure. Les disques se vendent par millions dès le milieu de la décennie et apportent célébrité et admiration aux auteurs des chansons plutôt qu'à leurs interprètes. Quand la radio gagne en popularité, les ventes de disques plongent sérieusement.

Les sports

L'engouement pour les rencontres sportives est sans précédent et des stades de cinquante ou soixante mille places sont couramment construits. Babe Ruth stupéfie le monde du baseball en accumulant 59 coups de circuit en 1921 et 60 en 1927. Red Grange (football américain) abandonne l'université pour devenir professionnel et se retrouve, avant la fin de l'année, invité par le président à la Maison Blanche. Jack Dempsey est le poids lourd le plus connu de la décennie et on estime que quarante millions de personnes ont écouté la retransmission radiophonique de sa tentative infructueuse pour reprendre le titre à Tunney en 1927. Sa défaite sur un compte contesté serait responsable de cinq crises cardiaques parmi les auditeurs. Le golf est un sport pratiqué et suivi par des millions de gens. Des courts de tennis fleurissent partout dans le pays et une mode tennis apparaît.

L'automobile

Les voyages en automobile constituent sans aucun doute le loisir qui bénéficie de la plus forte croissance. Les véhicules à prix abordable de Henry Ford et le réseau routier toujours en extension donnent une nouvelle liberté à la jeunesse du pays. L'Américain moyen peut maintenant à volonté parcourir et visiter le pays en voiture pendant une semaine ou plus à bien meilleur marché qu'en utilisant trains et hôtels. Toute une industrie de la route, garages, stations services, relais routiers et campings, se développe pour satisfaire la demande de cette nouvelle génération de voyageurs ; le paysage américain change irrévocablement. Tentes et matériel de camping arrivent sur le marché pour permettre à l'automobiliste de camper près de la route et d'économiser le prix de l'hôtel et du restaurant. À la fin de la décennie, plus de 15 millions de véhicules visitent chaque année les divers parcs nationaux et forêts. Centré sur Detroit, le boom de l'industrie automobile

donne naissance à une nouvelle race de millionnaires nommés Ford et Chrysler.

Octobre 1929

La fin survient brutalement en octobre 29 avec la chute vertigineuse des cours boursiers. Beaucoup prédisent une remontée, mais il est rapidement clair qu'elle ne se produira pas. Bien des millionnaires de la veille se retrouvent ruinés et certains préfèrent le suicide à un avenir sans le sou. Des millions de personnes découvrent le chômage et les conflits sociaux agitent bien souvent ceux qui ont gardé leur emploi. La dépression économique frappe le monde entier et Charles Lindbergh, "l'Aigle Solitaire", le héros de tous, perd son jeune fils, enlevé et assassiné. C'est la fin d'une époque.

La garde-robe 1920

Même si la décennie voit surgir de nombreuses modes, du manteau de raton au pantalon patte d'éléphant en passant par la robe flapper, la majorité des américains s'habille avec conservatisme. Les réunions d'affaires ou professionnelles refusent les bas de pantalon de 75 cm de diamètre. Ce n'est pas une tenue pour un employé, c'est bon pour la jeunesse.

Les conventions vestimentaires se sont considérablement assouplies mais continuent d'exister. Les deux sexes portent gants et chapeaux quand ils quittent la maison pour se rendre chez les commerçants ou à l'église. Les mouchoirs sont en tissu et les chemises sont amidonnées et repassées. Seuls les laboureurs et les vachers portent des jeans. Les règles qui définissent la tenue correcte sont connues de tous les gens bien élevés et le pouvoir d'achat en augmentation de la classe moyenne rend la distinction entre les classes sociales de plus en plus difficile.

La mode masculine

Le changement le plus important dans l'habillement masculin intervient au tournant du siècle, quand le costume d'affaires moderne devient la tenue habituelle de l'employé. Un homme correctement vêtu porte un costume, des chaussures et des chaussettes sombres, une chemise blanche et une cravate. Les pantalons sont maintenus par des bretelles et des épingles empêchent les pointes du col de la chemise de se redresser. Les cannes sont encore très présentes et le vrai gentleman porte toujours un chapeau et des gants. La tenue de soirée peut être informelle, le smoking se porte alors avec une chemise sans amidon et un gilet brodé ou une large ceinture d'étoffe, ou tout à fait formelle, l'habit étant de rigueur.

L'intérêt croissant pour le sport marque une évolution des vêtements vers l'ampleur qui facilite les mouvements. Le sous-vêtement une pièce cède rapidement la place au caleçon et au maillot de corps. Les montres-bracelets sont maintenant plus fréquentes que celles à gousset. Les cheveux sont courts et les visages complètement rasés ; même une petite moustache devient remarquable.

Les chemises ont toujours des manchettes et des cols détachables, mais ces derniers ont gagné en souplesse. Ils ne disparaîtront qu'au milieu des années 30 avec l'invention de la rayonne qui donne au tissu une résistance suffisante.

Les films des années 20

1919 : Theda Bara, la "Vamp" est la vedette de ***Salome***. D.W. Griffith réalise ***Le lys brisé***.

1920 : Lon Chaney est la vedette de ***The penalty***, Lilian Gish de ***Les deux orphelines***, John Barrymore de ***Dr. Jekyll et Mr. Hyde***, Mary Pickford de ***Pollyana*** et Douglas Fairbanks (Sr.) de ***La marque de Zorro***. La compagnie United Artists est créée par Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks et le légendaire producteur et réalisateur D.W. Griffith.

1921 : Rudolph Valentino fait sensation dans ***Le Cheik*** et ***Les quatre cavaliers de l'Apocalypse***. Mack Sennett tourne ***A small town idol***. Charlie Chaplin est la vedette de ***Le kid***, Douglas Fairbanks des ***Trois Mousquetaires***.

1922 : Henry Hull et Carol Dempster sont les vedettes de ***One exciting night***, Douglas Fairbanks de ***Robin des Bois***. F.W. Murnau réalise ***Nosferatu*** en Allemagne. ***Nanouk l'Esquimau*** de l'explorateur américain Robert Flaherty définit le film documentaire.

1923 : Lon Chaney est la vedette de ***The Hunchback of Notre Dame***. Cecil B. DeMille produit ***Les dix Commandements***. William S. Hart joue dans ***Wild Bill Hickok***. Le comédien Harold Lloyd les éclipse tous dans ***Monte là-dessus***. Le réalisateur de comédie Mack Sennett produit une parodie, ***The Shriek of Araby***.

1924 : Harold Lloyd joue dans ***Girl Shy***, Buster Keaton dans ***La croisière du "Navigator"***. Douglas Fairbanks dans ***Le voleur de Bagdad***. John Ford dirige ***Le cheval de fer***.

1925 : Lon Chaney est ***Le Fantôme de l'Opéra***. William S. Hart joue dans ***Tumbleweeds***, Harold Lloyd dans ***Vive le sport***, Adolphe Menjou dans ***Les chagrins de Satan***, Buster Keaton dans ***Les fiancées en folies***, Charlie Chaplin dans ***La ruée vers l'or***. Willis O'brien amène des créatures préhistoriques à la vie dans ***Le monde perdu***.

1926 : Joan Crawford fait ses débuts dans ***Pretty ladies***. Greta Garbo joue dans ***Le Torrent***. Fritz Lang dirige le classique ***Metropolis***. John Barrymore joue dans ***Don Juan***, le premier parlant qui n'est pas musical. Buster Keaton est le ***Mécano de la "Générale"***. Francis X. Bushman joue ***Ben Hur***. À Manhattan, les funérailles de Valentino tournent à l'émeute au cours de laquelle les pompes funèbres sont pillées par les chasseurs de souvenirs.

1927 : Lon Chaney joue dans ***London after midnight***. Cecil B. DeMille produit ***Le roi des rois***. Greta Garbo interprète ***La chair et le diable*** et avec John Gilbert, ***Anna Karenine***. Al Jolson est la vedette du premier long métrage parlant, ***Le chanteur de Jazz***. William Fox présente ***Movietone Newsreels*** et Clara Bow devient "la" fille — la quintessence de la flapper — dans ***It***.

1928 : Joan Crawford est la vedette de ***Our dancing daughters***, Charlie Chaplin du ***Cirque***, Victor McGlagen de ***A girl in every port***, Mickey Mouse de ***Steamboat Willie***, Clara Bow de ***Red Hair***, ***Three weekends*** et ***L'escadre est au port***. Howard Hughes produit ***Two arabian nights***.

1929 : Gary Cooper joue dans ***Le Virginien***, Greta Garbo dans ***L'orchidée sauvage***, les Marx Brothers dans ***Noix de coco***, Ronald Coleman dans ***Bulldog Drummond***, Douglas Fairbanks dans ***The man in the iron mask***, Lionel Barrymore dans ***L'île mystérieuse***. Alfred Hitchcock dirige ***Chantage***.

1930 : Greta Garbo est la vedette d'***Anna Christie*** d'Eugene O'Neill, les Marx Brothers de ***Animal Crackers***. Josef Sternberg dirige Marlene Dietrich dans ***L'ange bleu***. Howard Hughes produit ***Les anges de l'enfer***. Walter Huston joue ***Abraham Lincoln*** tandis que John Barrymore interprète Ahab dans ***Moby Dick***.

La décennie voit aussi arriver des couleurs plus claires et des tissus plus légers. Les tenues des pays chauds se popularisent et les vestes de toile blanche, les pantalons blancs en flanelle, les panamas et autres canotiers deviennent parfaitement acceptables en bien des occasions.

Manteaux et chapeaux

Les manteaux sont longs et amples. Le populaire manteau de raton, destiné à l'origine à la conduite automobile et aux gradins des stades, sera plus tard remplacé par celui en poil de chameau, moins volumineux. Dans la journée, un feutre ou un melon complète le costume ; une casquette suffit quand il s'agit d'assister à une rencontre sportive. Le haut-de-forme accompagne généralement l'habit de soirée.

La mode féminine

La mode féminine a subi une véritable révolution. Le soutien-gorge a remplacé le corset et la silhouette "naturelle" est devenue élégante. Les robes ne prennent plus la taille, les jupes ont raccourci et les cheveux coupés court. Le contraste est violent avec les femmes des décennies précédentes, épinglées sous de hauts chignons, têtes dressées au-dessus de cols rigides, hanches étranglées, jambes entièrement couvertes par la robe et chevilles prises par les bottines. Désormais, le sexe faible vit beaucoup trop vite pour se laisser ralentir par ses vêtements.

La Guerre Mondiale en donnant à beaucoup de femmes un travail hors de leur foyer leur a fait découvrir que les hauts cols, les manches évasées et les corsets étaient une gêne et que les longues chevelures qui se prenaient dans les machines représentaient un véritable danger. Après la guerre, beaucoup d'entre elles reprennent leur place à la maison mais très peu remettent leur corset.

Tendances actuelles

La lingerie est la plus touchée par la révolution. Le corset est remplacé par le soutien-gorge et la culotte, ou le caraco et le boxer short, en crêpe de Chine ou en soie. D'abord simples et sobres, les sous-vêtements s'enrichissent vite de dentelles, rubans et broderies. Des combinaisons sont aussi taillées dans les mêmes matériaux. Un journal publie un article selon lequel la salariée typique dépense presque 40 % de sa paye en lingerie.

La mode favorise une silhouette mince, la taille à peine marquée. Au cours de cette décennie, les robes remontent d'abord au-dessous du genou puis redescendent sur la cheville pour enfin revenir au genou. En 1930, la mode arrive à mi-cuisse et y reste, pour la journée, jusqu'à la deuxième guerre mondiale. Les robes courtes sont particulièrement appréciées par les flappers, mais la majeure partie de la société les juge à la limite du scandale. Cependant, les femmes de toutes les classes ont adopté de nouvelles libertés : elles fument et boivent en public, se maquillent, montrent leurs bras nus en soirée et coupent leurs cheveux.

Les coupes à la Jeanne d'Arc ou à la garçonne font fureur. Des épingles sont créées pour éviter aux cheveux de tomber dans les yeux et pour réaliser des mèches étudiées sur les fronts. Pour celles qui gardent les cheveux longs, le chignon s'impose, sur la tête ou à l'arrière. Le maquillage, autrefois méprisé de toutes à l'exception des prostituées et des actrices, est dorénavant en vogue dans toutes les classes sociales.

Chapeaux et accessoires

Parmi les chapeaux à la mode, le chapeau-cloche de feutre qui couvre de près toute la tête est le plus caractéristique de l'époque. Créé par le couturier français Reboux, il éclipse bientôt le béret, le grand chapeau et le tricorne.

À la rubrique sportive

Base-ball : Le Juge Kenesaw Mountain Landis devient le premier Commissaire au Base-ball à la suite du terrible scandale des paris des World Series (1920). La vedette incontestée de la décennie est Babe Ruth dont le salaire excède une année celui du président des U.S.A. Les autres grands joueurs s'appellent Ty Cobb, Rogers Hornsby, Branch Rickey, George Sisler et Grover Cleveland Alexander. Parmi les figures du base-ball, on peut aussi citer les noms de dirigeants hauts en couleur comme John McGraw des N.Y. Giants et Connie Mack des Philadelphia Athletics.

Basket-ball : Des équipes comme les Celtics de Boston et les Knickerbockers de New York existaient déjà, mais bien peu se souviennent encore des Rosenblums de Cleveland. Joseph Lapshick, un centre, est la grande vedette. (Au fait, les paniers ne sont pas encore percés.)

Boxe : La boxe professionnelle gagne en popularité et en légitimité. Jack Dempsey est le champion poids lourds de la première partie de la décennie mais perd son titre au profit de Gene Tuney en 1926. En 1927, le chroniqueur sportif Paul Gallico organise la première compétition amateur, les Golden Gloves.

Football américain : La compétition universitaire est plus suivie que celle des professionnels, mais cela change quand la vedette Red Grange abandonne l'université pour jouer d'abord avec les Chicago Bears et ensuite les New York Giants. Les entraîneurs universitaires célèbres s'appellent Knute Rockne pour Notre Dame, Pop Warner qui, en 1924, quitte l'Université de Pennsylvanie pour celle de Stanford en Californie et John Heisman, Pennsylvanie et Rice.

Golf : Walter Hagen, Gene Sarazen et Chick Evans sont les golfeurs professionnels les plus connus de la décennie mais le jeune Bobby Jones commence à menacer leur suprématie.

Polo : Tommy Hitchcock Jr., ex-as de l'aviation, domine les rencontres ; il est généralement considéré comme le meilleur joueur de tous les temps.

Tennis : Bill Tilden est le joueur le plus populaire, mais le Français Jacques Brugnon s'empare de la Coupe Davis de 1927 à 1932.

Le sac à main s'agrandit pour accueillir nécessaire à maquillage et cigarettes ; il vient compléter la panoplie de jour : robe, manteau, chapeau et gants. Les escarpins remplacent les bottines et s'agrémentent de toutes sortes de cordons, boucles et talons.

Pour le soir

Si dans la journée les tenues restent sobres et sombres, le soir elles scintillent. Non seulement les robes s'arrêtent au genou mais les décolletés sont profonds, les nuques échancrées et les bras nus. Des traînes accrochées aux hanches et d'autres ornements sont couramment arborés. Souvent, un vêtement qui s'arrête au genou sur le devant descend jusqu'au sol derrière. La soirée appelle les couleurs : roses, rouges, jaunes, violets, mais aussi les premiers ensembles blancs. Au début des années 20, le velours, le crêpe et la dentelle dominent mais les nouveaux synthétiques, particulièrement les velours, vont bientôt s'imposer. De préférence, les robes sont perlées ou ornées de franges ou de glands. Les longs colliers de perles sont en vogue ainsi que les turbans dorés ou argentés.





Les tenues sport

"Soyez à l'aise", "une tenue informelle dans le rythme de la vie moderne", "ensemble sport", ces phrases envahissent les magazines de mode. L'engouement croissant pour le sport a inspiré de nombreuses innovations vestimentaires. De même que le sous-vêtement une pièce cède au maillot de corps sans manche et au caleçon, la ceinture de cuir, moins contraignante, gagne sur les bretelles et les casquettes s'imposent pour le golf ou la bicyclette. Chez eux, les hommes apprécient le confort des robes de chambre ou des vestes d'intérieur et c'est avec elles que peut s'exprimer un goût pour les tissus de couleur. De même, les peignoirs aux rayures éclatantes et les blazers sont tout à fait acceptable, à la plage ou à la piscine. Les chandails à col en V et les chemisettes de coton à col ouvert apparaissent sous les griffes de Danton et Lacoste. Chez les hommes, les shorts deviennent si populaires auprès des jeunes qu'ils restent portés aux abords de la quarantaine.

Chez les femmes, les tricots sans manches sont de rigueur pour le tennis ou le golf, les jodhpurs pour l'équitation et les pantalons de ski pour les promenades dans la neige. Un ras-de-cou de perles rehausse la plupart des tenues de journée. Les pyjamas ont du succès auprès des dames des classes supérieures. Composés d'une tunique et de pantalons amples, ils sont généralement ornés aux ourlets par des galons de couleur contrastée ; typiquement, des galons violets pour des pyjamas vert pâle. Les films hollywoodiens des années 30 les ont montrés partout dans le monde. La plage est le seul endroit où une femme montre plus de peau qu'en soirée. De plus en plus, le maillot une pièce remplace l'encombrant costume de bain du passé.



Chronologie des Vingtièmes Rugissants

1918 : L'Armistice est signé le **11 novembre**. La Grande Guerre est finie.

1919 : 28 avril, découverte de colis postaux piégés, les premiers d'une longue série. Envoyés à des membres du gouvernement ou à des industriels, ils provoquent les premières émeutes de la Peur du Rouge de l'après-guerre. **26 juin**, le premier tabloïd d'Amérique, le *Daily News* de New York, paraît. Le magazine *True Stories* est créé pour profiter du marché du scandale et du sexe. **1er juillet**, le *War-time Prohibition Act* entre en vigueur. Cet été-là, des émeutes raciales secouent Chicago pendant plusieurs jours après la noyade d'un jeune noir qui s'était aventuré trop près de la plage des blancs. **9 septembre**, la grève de la police de Boston génère des émeutes et est suivie par d'autres grèves dans les aciéries et dans les mines. **19 novembre**, le Congrès refuse l'adhésion des États-Unis à la Société des Nations pourtant créée par le président Wilson. Le *Volstead Act* qui offre les moyens légaux pour imposer le respect de la Prohibition est voté. Le dirigeable *ZR-3* (appelé plus tard *R-34 Los Angeles*), piloté par le célèbre aérostier allemand Hugo Eckener, réalise la première traversée aérienne de l'Atlantique, de l'Angleterre à Long Island. Un parieur new-yorkais, Arnold Rothstein, truque le championnat de base-ball, les World Series, en payant certains des White Sox de Chicago pour perdre. À la fin de l'année, on estime qu'un ou deux millions d'Américains sont en grève. Les descentes gouvernementales organisées par J. Edgar Hoover, 24 ans, entraînent l'emprisonnement de centaines de communistes présumés ; beaucoup seront déportés en Russie.

1920 : 8 août, vote des femmes. **16 septembre**, une bombe explose à Wall Street et tue quarante personnes. **3 novembre**, à Pittsburgh, la radio KDKA annonce les résultats de l'élection présidentielle : Harding l'emporte sur Cox ; il commence sa présidence le printemps suivant. Babe Ruth prend à Ty Cobb le titre de meilleur batteur. Le Ku Klux Klan, ressuscité en 1915, commence à vendre ses inscriptions : ses membres se multiplient dans tout le pays. Man o'War est le cheval de l'année, probablement de la décennie. Les premières barres de crème glacée Eskimo Pie sont vendues. Suite au scandale du championnat truqué, le premier Commissaire au Base-ball est nommé : Kenesaw Mountain Landis. Sacco et Vanzetti sont accusés de l'attaque d'un fourgon blindé et du meurtre des gardes. Al Capone quitte New York pour Chicago à l'invitation de Johnny Torrio.



Les nouvelles circulent vite dans les années 20.

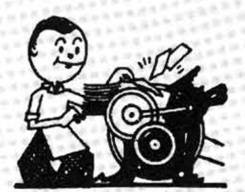
1921 : 2 juillet, la paix est signée avec l'Allemagne. La première élection de Miss America a lieu à Atlantic City, New Jersey. Lionel vend son millionième train électrique. Les blancs "découvrent" Harlem et le fameux Cotton Club. Le restaurant Sardi's ouvre dans le quartier des théâtres à New York. Jack Dempsey bat le Français Carpentier et conserve son titre de champion des poids lourds. Babe Ruth finit la saison avec 59 coups de circuit. La carrière de Fatty Arbuckle, la vedette de cinéma, est ruinée par le scandale qui suit la mort d'une jeune actrice au St. Francis Hotel de San Francisco.

1922 : 22 février, le président Harding fait installer un poste de radio dans son bureau. **16 septembre**, l'affaire Halls-Mill, une histoire de meurtre, dans laquelle interviennent un pasteur et la femme mariée qui dirigeait son chœur, est appelée par les tabloïds "le meurtre de la décennie". En septembre, les jeux de mah-jong s'importent par milliers ; certains coûtent jusqu'à 500 $. Les ventes de radio dépassent les 60 millions de $. Les trésors de la tombe de Toutankhamon sont mis à jour et inspirent un intérêt pour l'art et le style égyptiens qui va durer jusqu'à la fin de la décennie.

1923 : Warren G. Harding meurt pendant sa présidence le **2 août ;** le vice-président Calvin Coolidge le remplace. La vogue du Charleston balaye le pays bien que beaucoup le condamne pour indécence. *L'American Mercury*, le magazine de H.L. Mencken, voit le jour vers la fin de l'année. Les marathons de danse sont à la mode, puis ceux de chaises à bascule et enfin d'orateurs, les "Verb-and-Noun Derbies".

1924 : Simon & Schuster publient leur premier recueil de mots croisés et lancent une mode qui va dévorer le pays. L'auteur dramatique Noel Coward met le col roulé à la mode. La première de *Rhapsody in Blue* de Gershwin à l'Aeolian de New York génère des critiques mitigées. Le Ku Klux Klan ne comptera jamais autant de membres ; on estime qu'ils sont 4,5 millions. Les meurtriers présumés de Bobby Franks, 14 ans, sont défendus par Clarence Darrow. Le magazine *Time* rend hommage à Leo Bakeland, l'inventeur de la bakélite ; il rappelle les récentes inventions de la cellophane, du vinyle et d'autres et baptise l'époque "Âge du Plastique". Alvin Kelly dit "le Naufrage" lance les manifestations au drapeau. Clarence Birdseye fonde General Seafoods, Inc., et perfectionne la surgélation. Naissance d'International Business Machines (IBM).

1925 : Le procès d'un enseignant à Dayton, Tennessee, sert en fait à juger la théorie de l'évolution contre celle de la création, Darwin contre la Bible. Le premier camp défendu par Clarence Darrow perd le procès, mais son argumentation est généralement considérée comme une victoire de la science et de la théorie de l'évolution. Son adversaire William Jennings Bryan meurt d'épuisement quelques jours plus tard. Le sort de Floyd Collins du Kentucky,



pris au piège dans une caverne, est suivi par des millions de lecteurs et d'auditeurs dans tout le pays. Premier exemple de couverture médiatique, le malheureux Collins meurt le 18ème jour. Tout l'équipage du Schenandoah trouve la mort dans la destruction de ce dirigeable de l'U.S. Navy. La spéculation immobilière en Floride est à son sommet. L'industrie du golf pèse un demi-milliard de dollars par an. Red Grange quitte l'Université pour devenir un pro d'abord au sein des Chicago Bears, puis des New York Giants. Gene Tunney l'emporte sur Jack Dempsey à Philadelphie.

1926 : Western Air Service (plus tard TWA) assure ses premiers vols passagers. Hollywood atteint un sommet en produisant 750 films dans l'année. Rudolph Valentino meurt d'une rupture de l'appendice. Ses funérailles à New York touchent à l'émeute et le salon des pompes funèbres est entièrement pillé par les chasseurs de souvenirs. Le Bridge est introduit en Amérique et rencontre un succès immédiat. Richard Byrd réussit son vol au-dessus du pôle Nord. L'évangéliste Aimee Semple McPherson "disparaît" sur une plage et fait sensation avant de réapparaître miraculeusement quelques jours plus tard. Un ouragan géant ravage la Gold Coast en Floride et met fin au boom immobilier. Hymie Weiss conduit un convoi de dix voitures devant le Hawthorne Hotel, le quartier général d'Al Capone. Le bâtiment est ravagé en plein jour par plus d'un millier de balles tirées des véhicules en marche à l'arme automatique. Capone est indemne.

1927 : Charles Lindbergh traverse l'Atlantique seul dans son avion et atterrit en France ; à son retour, l'Amérique l'accueille comme un héros national et international. *Le Chanteur de Jazz*, le film parlant de Jolson, totalise 3,5 millions de dollars d'entrées et révolutionne l'industrie hollywoodienne. Les disques se vendent maintenant par millions. Les théâtres de New York établissent un record historique : 268 premières couvertes par 24 quotidiens. En **août**, Sacco et Vanzetti s'asseyent finalement sur la chaise électrique. Sortie de la Ford modèle "A" qui remplace la vieille modèle "T". Babe Ruth finit l'année avec soixante coups de circuit. À Chicago, Jack Dempsey échoue dans sa tentative de reprendre le titre à Gene Tunney ; on estime que 40 millions de personnes suivent le match à la radio. Aimee Semple McPherson fonde L'Église du Vrai Évangile près de Los Angeles. David Sarnoff fonde NBC (National Brodcasting Corporation).

1928 : **3 mars**, début de la hausse à la bourse et de ce qui sera appelé une phase "sensationnelle". **18 juin**, l'explorateur des pôles Roald Amundsen trouve la mort en avion dans l'Arctique alors qu'il essayait de localiser le dirigeable Italia disparu. **Novembre**, Herbert Hoover est élu président. Mickey Mouse fait ses débuts. Sir Alexander Fleming découvre la pénicilline. NBC réalise les premières expériences dans le domaine des émetteurs pour la télévision. Johannes Geiger invente le compteur qui porte son nom. La très péblicitée Course à Pied Transcontinentale, parfois surnommée "Bunion Derby" (Course des Cors), démarre à la date prévue mais se révélera un désastre promotionnel et financier. Lynn Willis fête son vingt-et-unième anniversaire par une sauvage Charleston party dans l'Oregon qui dure toute la nuit.

1929 : Transcontinental Air Transport, "la compagnie de Lindbergh", propose ses vols d'une côte à l'autre. Hugo Eckener pilote un dirigeable autour du monde. **14 février**, le Massacre de la St. Valentin dans un entrepôt de Chicago débarrasse Capone de ses derniers rivaux. Première apparition de Popeye dans la bande dessinée du Thimble Theater. Les ventes de radio dépassent les 850 millions de dollars. **29 octobre**, grand crash boursier.

1930 : Les premières hôtesses de l'air sont engagées pour servir les passagers du vol Chicago-San Francisco. L'astronome Clyde Tombaugh découvre Pluton.



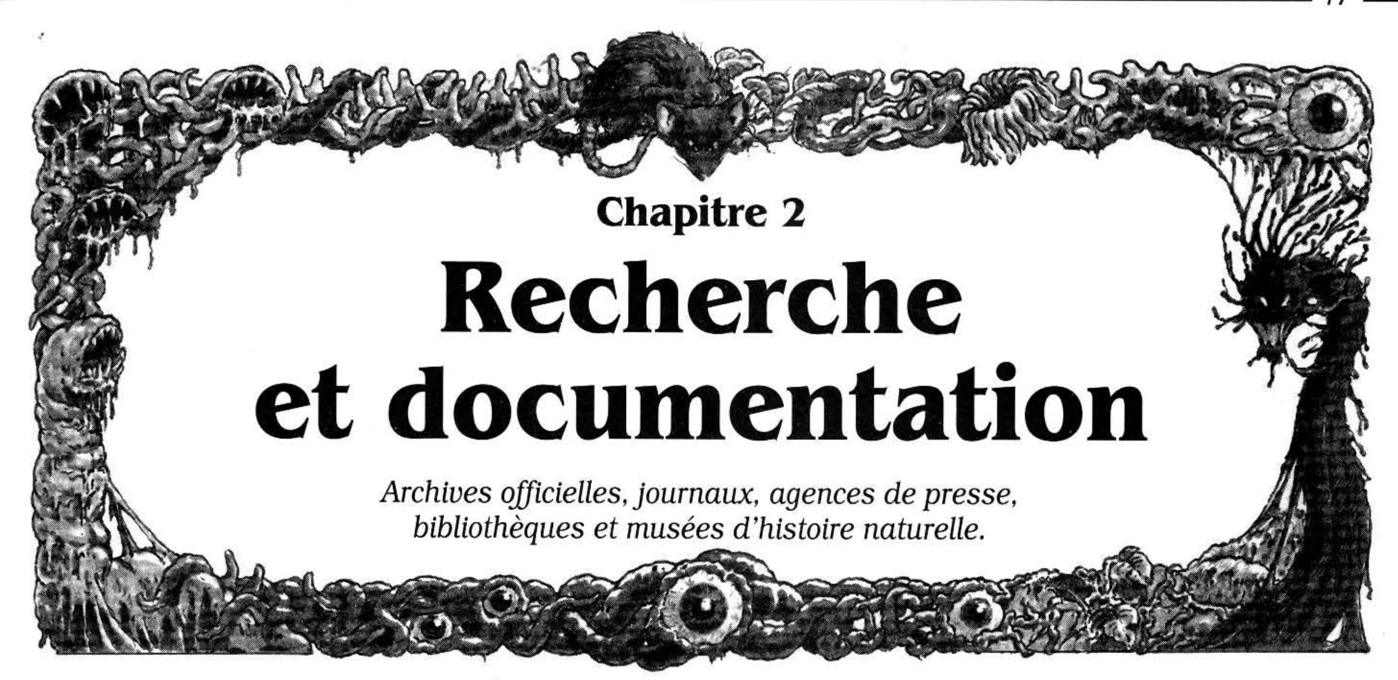
The New York Times.
TRUCE IN IRELAND DECLARED, TO BEGIN ON MONDA
DE VALERA AGREES TO MEET LLOYD GEORGE ON
DUBLIN CROWDS CHEER BRITISH COMMAND

BYRD SAFELY FLIES TO SOU
LOOKING OVER 'ALMOST LIM
DROPS FOOD, LIGHTENS SHIP

The New York Times.
SCOPES GUILTY, FINED $100, SCORES LAW;
BENEDICTION ENDS TRIAL, APPEAL STARTS;
DARROW ANSWERS NINE BRYAN QUESTIONS

The New York
AMELIA EARHART FLIES ATLANTIC, FIR
TELLS HER OWN STORY OF PERILOUS 21
RADIO QUIT AND THEY FLEW BLIND

The New York
GIANT ARMY DIRIGIBLE WRECKED; 34 DEAD
VICTIMS PERISH WHEN ROMA BURSTS INTO FLA
COLLAPSE OF RUDDER CAUSES TRAGEDY ON SHO



Chapitre 2

Recherche et documentation

Archives officielles, journaux, agences de presse, bibliothèques et musées d'histoire naturelle.

L'étude sur document, la consultation d'archives officielles, l'examen attentif du contenu de la presse, les recherches poussées dans une grande bibliothèque ou l'expertise délivrée par un professionnel réputé, sont essentiels à toute investigation. Toutes les informations n'étant pas nécessairement accessibles au public, Persuasion, Baratin et corruption sont des plus utiles.

Les archives officielles

Il s'agit de tous les enregistrements concernant l'état civil ou la propriété : recensements, cessions immobilières, naissances, décès, adoptions, certains dossiers médicaux et autres, que le public y ait accès ou non. Les États-Unis ne disposent pas d'archives nationales avant 1934 ; les documents importants sont conservés à la bibliothèque du Congrès. Les États, les Comtés et autres circonscriptions sont responsables de leurs propres enregistrements.

Au niveau local ou de l'État

Après la Guerre Mondiale, au niveau des États, un système uniforme d'enregistrements des données indispensables commence à émerger, bien que l'accès à ces données puisse être régi différemment d'un État à un autre. Les registres des naissances sont souvent moins ouverts que ceux des mariages ou des décès ; les registres des adoptions peuvent être systématiquement scellés, modifiés ou détruits. C'est le Comté qui tient plus souvent que l'État les registres des divorces. Avant la fin du 18ème, ces renseignements sont, au mieux, rudimentaires. Les registres paroissiaux des vieilles églises ainsi que les sociétés d'histoire ou de généalogie sont les plus susceptibles de permettre une recherche antérieure à la guerre d'Indépendance.

Les registres électoraux peuvent généralement être consultés à la bibliothèque de la commune concernée et fournissent des informations récentes ; c'est aussi le cas pour les répertoires des grandes villes qui donnent l'adresse et la profession de tous leurs habitants. Les annuaires téléphoniques sont aussi très utiles, mais tout le monde n'a pas le téléphone.

Les cessions immobilières, permis de construire et toutes les autres transactions concernant l'immobilier sont toujours astreintes à un enregistrement officiel, accessible sur demande. Trouver le propriétaire d'un terrain quelconque revient à en retrouver les différents actes de cession (à supposé que les enregistrements soient complets). Les états des lieux réalisés chaque fois que la propriété change de main donnent des indices sur les nouvelles constructions, les démolitions, l'utilisation de la propriété, etc. Sont aussi accessibles au public, les dossiers des bureaux locaux de la conscription, les valeurs estimées des propriétés et les impôts, les permis de construire, les demandes de permis professionnel des artisans et des professions libérales ainsi que les comptes financiers de la circonscription considérée.

Les sociétés généalogiques

L'intérêt des Américains pour les lignées généalogiques est depuis longtemps évident. La plupart des États disposent de leurs propres sociétés, de caractère privé, et de nombreuses autres plus modestes qui se spécialisent dans quelques patronymes. Parmi les plus importantes figurent la New England Historical Genealogical Society du Massachusetts et l'Augustan Society of California. Salt Lake City, en Utah, où les Mormons ont accumulé des données depuis très longtemps, possède sans doute les plus vastes archives généalogiques du monde. La plupart des sociétés généalogiques sont ouvertes au public.

Au niveau fédéral

Les États-Unis effectuent un recensement tous les dix ans et cela, depuis 1790. Les questionnaires ne deviennent libres d'accès que 72 ans après le recensement. Les premiers ne contiennent guère plus que le nom du maître de maison et le nombre de personnes habitant la demeure, classées par sexe et par âge. En 1850, les recensements s'intéressent aux noms, âges, lieu de naissance, profession et patrimoine immobilier de tous les gens répertoriés. En 1900, viennent s'ajouter des questions concernant le lieu de naissance des parents, le statut marital, les enfants mis au monde, les enfants vivants, l'éducation et la propriété du foyer. Notons que le recensement de 1890 a été complètement détruit par un incendie dans le bâtiment du Commerce en 1920.

Les dossiers militaires des individus restent inaccessibles durant les 75 ans qui suivent la fin du service. Ils sont conservés à Washington sous la garde de l'arme concernée.

Les registres de l'Immigration sont déposés à la bibliothèque du Congrès et contiennent les noms, dates d'entrée et pays d'origine des immigrants. Le public ne peut y accéder directement et les informations ne sont délivrées que sur requêtes spéciales.

Les sources internationales

Lloyd's Register of Shipping, 71 Fenchurch Street, Londres, tient depuis 1764 un registre de tous les mouvements des navires marchands dans le monde. Les informations comprennent les noms des propriétaires, les lieux et date de construction, tonnage et dimension, numéro d'enregistrement officiel et indicatif d'appel et, de 1764 à 1873, la destination déclarée. Les renseignements sont fournis sur demande.

Interpol

Interpol a été fondé en 1923 à la suite de la Seconde Conférence Internationale de la Police Judiciaire, réunie pour débattre de la rapide croissance du crime international après la Guerre Mondiale. Interpol, dont le siège est installé à Vienne en Autriche, facilite la coopération entre les différentes polices nationales qui ont à arrêter contrebandiers, faussaires et autres criminels opérant à travers les frontières nationales. Chaque pays affilié dispose d'un service qui centralise les communications des différentes polices avec le secrétariat général.

Interpol tient à jour un fichier des criminels internationaux où figurent les associés connus, les alias et manières d'opérer ainsi qu'un fichier d'empreintes digitales en rapide expansion. Les informations arrivent par circulaires confidentielles aux forces de police des pays adhérents. Le public ne peut pas accéder à ces fichiers ; toutes les demandes de renseignements doivent émaner d'une police adhérente.



Radio de style secrétaire

Les journaux

Les journaux existent depuis des siècles ; quotidiens et hebdomadaires sont imprimés dans tous les coins du globe et dans toutes les langues connues de l'homme. On peut y trouver les derniers événements ou des histoires qui remontent à des dizaines d'années. Le siège de chaque presse conserve une série complète des éditions parues, leur “morgue”. Beaucoup d'universités et bibliothèques publiques font collection de la presse locale et régionale.

Les sociétés de documentation de presse

Il peut être intéressant d'utiliser les services professionnels de ces compagnies, qui disposent d'abonnements multiples à de nombreux journaux et magazines et, moyennant paiement, découpent les articles intéressant leur client. Le prix de base est modique, de 1,50 à 4,00 $, et augmente avec le nombre de sujets d'intérêt inscrits sur sa liste. Certaines sociétés, à New York par exemple, traitent les journaux étrangers et emploient des batteries de traducteurs pour rechercher les informations désirées. Les correspondants personnels qui vivent dans d'autres parties du pays ou du monde constituent, eux aussi, une source intéressante de coupures de presse.

L'entretien d'un fichier

Maintenir en ordre une collection de coupures de presse n'est pas une tâche facile. Cela implique toutes sortes de références croisées avec les livres de la bibliothèque de l'investigateur et d'autres sources. L'utilisation correcte d'une grande collection, en continuelle expansion, de morceaux d'informations indépendants demande du travail. Un mois de travail à temps complet ou de temps partiels accumulés permet de mettre au point un système pratique ; il correspond à une chance de trouver une information utile égale à l'INT plus l'ÉDU de l'investigateur. Cette chance de base peut être augmentée d'un point par mois si le Gardien accorde que l'investigateur a bien passé le temps nécessaire à chercher, découper, classer, etc., mais sans jamais dépasser sa compétence Bibliothèque. Les renseignements apportés par un fichier personnel sur un sujet particulier restent, bien sûr, à la discrétion du Gardien.

Les bibliothèques et musées

Toutes les villes d'Amérique, à l'exception, peut-être, des plus petites, s'enorgueillissent de leur bibliothèque publique. Les grandes cités sont fières de la taille de leur propre bibliothèque et les universités mettent généralement leur collection à la disposition du public. Mais les problèmes particuliers demandent parfois des recherches particulières et la bibliothèque locale ne correspond pas toujours aux souhaits et besoins de l'investigateur. Suivent les musées et bibliothèques les plus connus et les plus complets du pays.

Musée Américain d'Histoire Naturelle

New York, État de New York

Situé sur Central Park dans la 79ème rue, le musée occupe une structure gothique de briques rouges construite en 1877. Il est ouvert au public de 10 h à 17 h 45 tous

Des journaux venus du monde entier

Voici les principaux journaux du monde classés, par continent et pays. La date de fondation, la langue et autres renseignements sont parfois ajoutés. Les investigateurs peuvent s'abonner à chacun de ces journaux mais lorsqu'ils sont expédiés par mer, ils mettent parfois des semaines ou des mois pour arriver.

Amérique du Nord

États-Unis

Alabama : *Birmingham Post.*

Arizona : *Phoenix Republic* (1850).

Californie : *Los Angeles Examiner ; Los Angeles Herald ; Los Angeles Times* (1881) ; *Oakland Post-Enquirer ; Orange County Register* (1905) ; *Sacramento Bee* (1857) ; *San Diego Sun ; San Francisco Call ; San Diego Union* (1868) ; *San Francisco Chronicle* (1865) ; *San Francisco Examiner ; San Francisco News.*

Colorado : *Denver Evening News ; Denver Rocky Mountain News* (1859).

Floride : *Miami Herald* (1910) ; *Orlando Sentinel* (1876) ; *Tampa Tribune* (1893).

Géorgie : *Atlanta Constitution* (1868) ; *Atlanta Georgian-American.*

Illinois : *Chicago Herald & Examiner ; Chicago American ; Chicago Tribune* (1847) ; *Evansville Press.*

Indiana : *Indianapolis Times ; Terre Haute Post.*

Kentucky : *Covington Kentucky Post.*

Louisiane : *New Orleans Times-Picayune* (1837).

Massachusetts : *Boston Advertiser ; Boston American ; Boston Globe* (1872) ; *Boston Herald* (1892) ; *Christian Science Monitor* (1908).

Maryland : *Baltimore American ; Baltimore News ; Baltimore Post ; Baltimore Sun* (1837).

Michigan : *Detroit Times ; Detroit News* (1873) ; *Detroit Free Press* (1831).

Minnesota : *Minneapolis Star Tribune* (1867).

Missouri : *Kansas City Star* (1880) ; *St. Louis Post-Dispatch* (1878).

New Jersey : *Newark Star-Ledger* (1832).

New York : *Albany Times-Union ; Buffalo News* (1880) ; *New York American ; New York Daily Times* (1919) ; *New York Journal ; New York Post* (1801) ; *New York Telegram ; New York Times* (1851) ; *Rochester Journal ; Syracuse Journal ; The Wall Street Journal* (1889).

Nouveau Mexique : *Albuquerque New Mexico State Tribune.*

Ohio : *Akron Times-Press ; Cincinnati Post ; Cleveland Plain Dealer* (1842) ; *Cleveland Press ; Columbus Citizen ; Columbus Dispatch* (1871) ; *Toledo News-Bee ; Youngstown Telegram.*

Oklahoma : *Oklahoma City News.*

Oregon : *Portland Oregonian* (1850).

Pennsylvanie : *Philadelphia Inquirer* (1829) ; *Pittsburgh Press ; Pittsburgh Sun-Telegraph.*

Tennessee : *Knoxville New-Sentinel ; Memphis Press-Scimitar.*



Texas : *Dallas Morning News* (1882) ; *El Paso Post ; Fort Worth Press ; Fort Worth Star-Telegram* (1906) ; *Houston Chronicle* (1901) ; *Houston Post* (1885) ; *Houston Press ; San Antonio Light.*

Washington : *Seattle Post-Intelligencer.*

Washington, D.C. : *Washington Herald ; Washington News ; Washington Post* (1877) ; *Washington Times.*

Wisconsin : *Milwaukee News ; Milwaukee Sentinel* (1837).

Canada

The Halifax Chronicle ; La Presse (Montréal — en français) ; *The Manitoba Free Press ; The Montreal Star ; The Montreal Gazette ; The Toronto Globe ; The Vancouver Daily Province.*

Amérique Centrale et du Sud

Argentine : El Diario (Buenos Aires, 1881 — journal du soir) ; *La Nacion* (Buenos Aires, 1870) ; *La Prensa* (Buenos Aires, 1869) ; *La Razon* (Buenos Aires, 1905 — soir) ; *The Herald* (Buenos Aires, 1876 — en anglais) ; *The Standard* (Buenos Aires, 1861 — en anglais).

Brésil : *A Noite* (Rio de Janeiro, 1910 — soir) : *A Patria* (Rio de Janeiro, 1920) ; *Correio de Manha* (Rio de Janeiro, 1902) ; *Fanfulla* (Sao Paulo, 1892 — en italien) ; *Journal do Commercio* (Rio de Janeiro, 1827) ; *O Diario de Pernambuco* (1825) ; *O Estado* (Sao Paulo, 1876) ; *O Paiz* (Rio de Janeiro, 1884).

Chili : *El Diario Ilustrado* (Santiago) ; *El Mercurio* (Valparaíso/Santiago/Antofagasta, 1827) ; *La Union* (Valparaíso/Santiago, 1885) ; *La Nacion* (Santiago, 1916).

Mexique : *Diaro de Yucatán* (Merida, 1918) ; *El Correo del la Tarde* (Mazatlan, 1885) ; *El Excelsior* (Mexico, 1919) ; *El Informator* (Guadalajara, 1917) ; *El Universal* (Mexico, 1916) ; *El Universal Grafico* (Mexico, 1922) ; *La Tribuna* (Guaymas, 1926).

Pérou : *El Comercio* (Lima, 1839) ; *La Cronica* (Lima, 1912) ; *La Prensa* (Lima, 1903).

Europe

Allemagne : *Berliner Zeitung* (1877) ; *Borsen Zeitung* (Berlin) ; *Dusseldorfer Nachrichten* (1792) ; *Frankfurter General-Anzeiger ; Frankfurter Zeitung ; Hamburger Anzeiger ; Janaische Zeitung* (1674) ; *Kolnische Zeitung* (1848) ; *Lokal Anzeiger* (Berlin).

Angleterre (Londres) : *The Daily Chronicle* (1877) ; *The Daily Express* (1900) ; *The Daily Mail* (1896) ; *The Daily Mirror* (1903) ; *The Daily Telegraph* (1855) ; *The Financial Times* (1880) ; *The Evening Standard ; The Gardian* (1821) ; *The Morning Post* (1772) ; *News of the World* (1843) ; *The Observer* (1791) ; *The People* (1881) ; *The Sunday Express ; The Sunday News* (1842) ; *The Sunday Times* (1822) ; *The Times* (1785).

Angleterre (autres) : *Birmingham Evening Dispatch ; Birmingham Gazette ; Bradford Telegraph and Argus ; Hull Daily Mail ; Grimsby Telegraph ; Lancashire Daily Post ; Lincolnshire Chronicle ; Liverpool Courier and Express ; Liverpool Echo ; Nottingham Evening News ; Nottingham Journal ; Nothern Echo* (Darlington) ; *Sheffield Independent ; Sheffield Mail ; Yorkshire Evening News ; Yorkshire Gazette ; Yorkshire Observer.*

Autriche : *Neue Freie Presse ; Neues Wiener Journal.*

Belgique : *Het Laatste Nieuws* (Bruxelles, 1888) ; *La Dernière Heure* (Bruxelles, 1906) ; *Le Peuple* (socialiste) ; *La Libre Belgique* (Bruxelles, 1884) ; *Le Soir* (Bruxelles, 1887).

Danemark : *B. T.* (Copenhague, 1916) ; *Berlingske Tidende* (Copenhague, 1749) ; *Ekstra Bladet* (Copenhague, 1904) ; *Politiken* (Copenhague, 1884).

Écosse : *Edinburgh Evening News ; The Glasgow Herald* (1783) ; *The Scotsman* (Edimbourgh, 1817) ; *The Sunday Post* (Dundee, 1920).

Espagne : *ABC* (Madrid, 1905) ; *Heraldo* (Madrid) ; *Liberal* (Madrid) ; *El Sol* (1917) ; *La Vanguardia* (Barcelone, 1881).

France : *Écho de Paris ; Journal ; International Herald Tribune* (Paris, 1887) ; *Le Figaro* (Paris, 1828) ; *L'Humanité* (Paris, 1904) ; *Le Matin ; Le Petit Journal ; Le Petit Parisien.*

Hongrie : *Az Est* (Magyar) ; *Pester Lloyd* (Budapest, 1858 — allemand) ; *Pesti Hirlap* (Magyar).

Irlande : *The Dublin Evening Mail ; The Irish Independent* (Dublin, 1905 — matin) ; *The Evening Herald* (Dublin, 1894) ; *The Irish Times* (Dublin, 1859 — matin) ; *The Sunday Independent* (Dublin, 1905).

Italie : *Corriere della Sera* (Milan, 1876) ; *Il Messagero* (Rome, 1878) ; *Mattino* (Naples) ; *La Stampa* (Turin, 1867).

Luxembourg : *Luxemburger Wort — La Voix du Luxembourg* (1848).

Pays-Bas : *Algemeen Handelsblad* (Amsterdam) ; *De Telegraaf* (Amsterdam, 1893) ; *De Volksrant* (Amsterdam, 1919) ; *Nieuwe Rotterdamsche Courant.*

Portugal : *Diario de Noticias* (Lisbonne, 1864) ; *Diaris Noticia* (Lisbonne, 1820) ; *Jornaldo Commercio* (Lisbonne).

Suisse : *Journal de Genève ; Neue Zurcher Zeitung* (Allemand) ; *Zurcher Post* (Allemand).

Tchécoslovaquie : *Prager Press* (allemand, sous contrôle gouvernemental).

Asie

Chine : *The Central China Post* (Hankow — britannique) ; *The China Mail* (Hong Kong — britannique, du soir) ; *The China Press* (Shanghaï — américain, quotidien) ; *The Hong Kong Daily Express* (britannique) ; *The Hong Kong Telegraph* (britannique, du soir) ; *Le Journal de Pékin* (français, du matin) ; *L'Écho de Chine* (Shanghaï — français, du matin) ; *L'Écho de Tientsin* (français, du matin) ; *The North China Daily Mail* (Tientsin — britannique, du soir) ; *North China Daily News* (Shanghaï, 1864 — britannique) ; *The North China Star* (Tientsin — américain, du matin) ; *The Peking Leader* (américain, du matin) ; *The Pekin and Tientsin Times* (britannique) ; *The Shanghai Mercury* (britannique, du soir) ; *The Shanghai Times* (britannique) ; *The South China Morning Post* (Hong Kong — britannique).

Inde : *The Civil and Military Gazette* (Lahore — britannique) ; *The Englishman* (Calcutta, 1821 — britannique) ; *The Madras Mail* (britannique) ; *The Pioneer* (Allhabad — britannique) ; *The Statesman* (Calcutta — britannique) ; *The Times of India* (Bombay — britannique).

Japon : *The Japan Advertiser* (américain) ; *The Japan Chronicle* (britannique) ; *The Japan TImes* (journal japonais mais imprimé en anglais) ; *Osaka Asahi ; Osaka Mainichi ; Tokyo Asahi ; Tokyo Nichinichi.*

Russie : *Izvestia* (Moscou) ; *Kranaya Gazeta* (Leningrad) ; *Pravda.*

Afrique et Australie

Afrique du Sud : *Die Berger* (Le Cap — hollandais) ; *The Cape Argus ; The Cape Times ; The Johannesburg Star ; Ons Land* (Le Cap — hollandais) ; *Volkstem* (Prétoria — hollandais).

Australie : *The Age* (Melbourne — du matin) ; *The Argus* (Melbourne — du matin) ; *The Daily Guardian* (Sydney) ; *The Sydney Morning Herald.*

Les magazines américains

Atlantic Monthly, Century, Collier's, Cosmopolitan, Fortune, The Forum, Good Housekeeping, Harper's, Hearst's International Magazine, Ladies' Home Journal, Life, Modern Electronics, New Yorker (1925), *North American Review, Reader's Digest* (1922), *The Ring, Saturday Evening Post, Scribner's, Time, Vanity Fair, Variety, Vogue.*

Les agences de presse

Les investigateurs peuvent vouloir recevoir les nouvelles nationales et internationales directement d'une agence de presse. Il y en a deux aux U.S.A. : Associated Press (AP) et United Press International (UPI). Toutes deux rassemblent les informations du monde minute par minute et s'en tiennent aux faits. Leurs clients sont les journaux et d'autres organes d'informations ; elles ne vendent généralement pas leurs services aux particuliers et leurs dossiers ne sont pas ouverts au public. Les investigateurs auront sans doute besoin d'y avoir des contacts.

Associated Press est une coopérative installée à New York. Elle a été fondée en 1848 par six patrons de presse new-yorkais désireux de partager le coût des informations lointaines. Avant le télégraphe et la radio, AP passait au crible la presse étrangère pour réunir les informations concernant les autres continents.

United Press est une société privée. Fondée en 1907, elle s'est, elle aussi, fixée à New York.

Les deux plus grandes agences de presse européennes sont Reuter, fondée en 1849 et maintenant basée à Londres, et Havas, à Paris, fondée en 1832.

Autres Agences de Presse

ALD Agencia Los Diarios ; Buenos Aires, Argentine (1910).

ANA Athenagence ; Athènes, Grèce (1896).

AUP Australian United Press ; Melbourne, Australie (1928).

BELGA Agence Belga ; Bruxelles, Belgique (1920).

BTA Bulgarska Telegrafitscheka ; Sofia, Bulgarie (1898).

CNA Central News Agency ; T'ai-pei (1924).

CP Canadian Press ; Toronto, Canada (1917).

CTK Ceskoslovenka Tiskova Kancelar ; Prague, Tchécoslovaquie (1918).

EXTEL Exchange and Telegraph Company ; Londres, Angleterre (1872).

FIDES Agenzia Internationale Fides ; Vatican, Italie (1926).

JTA Jewish Telegraphic Agency ; Jérusalem, Palestine (1919).

NTB Norks Telegrambyra ; Oslo, Norvège (1867).

NZPA New Zealand Press Agency ; Wellington, Nouvelle Zélande (1879).

PA Press Association ; Londres, Angleterre (1868).

PS Presse Service ; Paris, France (1929).

RB Ritzaus Bureau ; Copenhague, Danemark (1866).

SDA Schweizerische Depeschenagentur ; Berne, Suisse (1894).

TASS Telegraph Agency of the Sovereign State ; Moscou, Russie (1925).

les jours et jusqu'à 21 h les mercredis, vendredis et samedis.

Fondé en 1869, "l'American" est, au cours des années 20, le plus grand musée d'histoire naturelle du monde. Il s'intéresse à tous les domaines de l'anthropologie et de l'histoire naturelle à l'exception de la botanique. Les collections uniques au monde d'animaux naturalisés, oiseaux, mammifères, poissons et reptiles, ont été mises en place par Carl Akeley au début de la décennie. Le musée a conclu un accord avec le zoo de Central Park pour récupérer les animaux à leur mort. Il accepte aussi les dons de carcasses animales venant des particuliers. Le laboratoire de taxidermie du sous-sol est souvent à l'origine d'odeurs étranges qui viennent imprégner les halls d'exposition. Le musée se vante d'offrir au public plus de squelettes complets d'animaux disparus que n'importe quel autre dans le monde. Il a été le premier à exposer des squelettes articulés de dinosaures et perfectionne continuellement ses techniques pour montrer les animaux de façon réaliste en se servant du verre, de la cire et d'autres matériaux.

Le musée soutient de nombreuses expéditions. Il encouragea en particulier les explorations arctiques de Robert Peary dans les années 1890 et début 1900. "L'Ahnighito", le plus grand météorite connu découvert au Groenland par ce dernier, est exposé à l'accueil. On peut voir ailleurs le squelette dressé d'un esquimau, un des six que l'explorateur a ramené avec lui et un des quatre à avoir succombé, peu de temps après, à la tuberculose.

En 1902, quand l'éruption de la Montagne Pelée à la Martinique tua 30 000 personnes, le musée organisa une expédition qui escalada les pentes du volcan toujours en éruption. Plus tard, Carl Akeley, le taxidermiste du musée, diriga trois expéditions en Afrique.

De 1920 à 1930, une expédition asiatique établit son quartier général à Pékin. Une armée d'explorateurs, paléontologues, archéologues, zoologistes, géologues et chirurgiens explore en Mongolie le désert de Gobi et affronte les bandits et la nature hostile. Les premiers œufs de dinosaures répertoriés sont découverts pendant cette période par le paléontologue Roy Chapman Andrews. Des rapports qui prétendaient à la découverte d'une civilisation préhistorique sur le plateau transhimalayen seront plus tard réfutés sans qu'il soit jamais donné d'explications satisfaisantes.

Le musée reçoit beaucoup de demandes de personnes souhaitant prendre part aux expéditions. Toutes reçoivent en réponse la même lettre qui demande : "pouvez-vous faire don d'une somme d'argent qui aidera à payer vos dépenses ?" Dans ce cas, n'importe qui peut alors être du voyage.

Université d'Harvard

Cambridge, Massachusetts

Harvard est la plus vieille et plus prestigieuse université américaine. Fondée en 1636 pour l'éducation des pasteurs du Puritanisme, elle porte le nom de John Harvard qui, en 1638, lui légua la totalité de sa bibliothèque et la moitié de ses biens. Un seul livre de la collection originale subsiste aujourd'hui : *La Guerre Chrétienne contre le Monde du Diable et la Chair* de John Downham (1634). Presque tout le reste fut détruit en janvier 1764 dans un incendie provoqué par la foudre qui ravagea complètement le Harvard Hall.

La bibliothèque de Harvard abrite l'une des plus grandes collections américaines avec plus de 2 785 000 livres et mémoires enregistrés. Bien qu'elle soit destinée aux étudiants et enseignants, il est possible d'obtenir d'un bibliothécaire l'autorisation de consulter les différents ouvrages. L'université accueille aussi un jardin botanique, un observatoire, des musées d'art européen, oriental, américain, le musée sémite et le musée allemand.

Le Musée Peabody d'Ethnologie et d'Archéologie Américaine, fondé en 1866, est le premier musée anthropologique des États-Unis. D'abord consacré au Nouveau Monde, il étendit ensuite ses centres d'intérêt à la terre entière. Depuis 1891, le Peabody organise des explorations approfondies des ruines mayas d'Amérique Centrale. Il conserve une collection complète de presque tous les journaux anthropologiques jamais publiés, soit près de 20 000 parutions.

En 1915, l'inauguration de la bibliothèque Widener vient donner de la place aux collections, toujours en expansion, de l'université. Elle doit son nom à Henry Widener, un étudiant de Harvard (et millionnaire) mort à bord du Titanic. Elle contient des éditions rares de Luther, Erasme et Machiavel.

Harvard possède aussi un observatoire astronomique à Arequipa au Pérou qu'on déplace, en 1927, en Afrique du Sud.

Université de Miskatonic

Arkham, Massachusetts

Située au cœur de la cité d'Arkham, la petite Université de Miskatonic est, à juste titre, renommée pour sa bibliothèque. Sa collection est relativement modeste, environ 400 000 titres, mais a été rassemblée avec soin et discernement. La Bibliothèque de Miskatonic est particulièrement remarquable pour ses ouvrages sur l'histoire médiévale et sur la métaphysique, et pour ses volumes du 17ème et 18ème siècles.

Le Musée des Expositions de l'université est ouvert au public. Il s'enorgueillit d'une des plus belles collections d'artefacts amérindiens, d'objets manufacturés des débuts de l'Amérique et de vestiges de la sorcellerie en Nouvelle Angleterre.

National Geographic Society

Washington, D.C.
(D.C. pour District of Columbia)

La société est fondée en 1888 par un groupe d'éminents explorateurs et scientifiques pour "accroître et diffuser la connaissance de la géographie". La même année, elle commence à publier le magazine *National Geographic* reçu par tous ses membres. En janvier 1905, une photographie figure pour la première fois dans la publication ; elle montre la cité sainte de Lhassa au Tibet. La couleur arrive cinq années plus tard. Dès 1926, le tirage dépasse le million d'exemplaires.

La société a financé de nombreuses expéditions, souvent en collaboration avec le Smithsonian Institute. Le premier périple *National Geographic* a lieu en 1890-91. Il explore et cartographie le mont Saint Elias, le long de la frontière alors inexplorée de l'Alaska et du Canada. Une expédition organisée en collaboration avec l'Université de Yale découvre le Machu Pichu en 1911 et, plus tard, Pueblo Bonito au Nouveau Mexique. Parallèlement, la société a soutenu plusieurs expéditions polaires.

Elle entretient une bibliothèque de 16 000 volumes et compte quatre bibliothécaires. Le public n'y a normalement pas accès, mais un des responsables peut choisir d'y accepter un chercheur convaincu. Aux livres s'ajoutent de nombreux manuscrits non publiés et les journaux de diverses expéditions, ainsi qu'une collection complète du *National Geographic*. Les parutions passées peuvent être achetées à peu de frais.

Le Smithsonian Institute

Washington, D.C.

Le Smithsonian se targue d'être le plus grand musée du monde et de posséder la plus importante collection d'art. Les différents musées et bibliothèques sont ouverts au public tous les jours de 10 h à 17 h, mais les installations de recherches ne sont accessibles qu'aux personnes agréées par l'institut. Le

parc du Smithsonian occupe l'équivalent de neuf pâtés de maisons et comprend cinq bâtiments différents.

Le Smithsonian trouve son origine dans le testament du scientifique britannique, James Smithson, mort en 1829, qui stipulait que dans le cas où son neveu et héritier mourrait sans laisser de descendance, sa fortune irait aux États-Unis "pour la création d'un établissement dédié à l'amélioration et la diffusion de la connaissance". Le gouvernement américain reçut l'argent en 1838 et, peu de temps après, il instituait par décret la création d'un musée et d'une bibliothèque chargés d'accueillir les "objets d'art et les recherches étrangères ou originales."

Le bâtiment de grès rouge construit dans le style gothique est achevé en 1855 et rapidement surnommé "le Château". Il abritait à l'origine des salles d'expositions publiques, des bureaux, des laboratoires et des appartements pour loger les scientifiques invités. Le premier secrétaire de l'Institut, Joseph Henry, était surtout intéressé par la recherche scientifique et, de 1846 à 1870, l'Institut se consacra essentiellement à l'étude de la météorologie. Plus tard, l'archéologie et l'ethnologie nord-américaine y prirent une place importante. Des dispositions pour un échange international de publications ont été mises sur pied et l'Institut se fait connaître en publiant des périodiques et des monographies dans diverses spécialités.

En 1858, le Cabinet National des Curiosités est transféré du Bureau des Brevets au Château. En 1881, un deuxième bâtiment est construit pour abriter les pièces de l'exposition internationale américaine passée. D'abord baptisé Musée National des États-Unis, il devient ensuite le Bâtiment des Arts & Industries. Un petit observatoire astronomique s'y ajoute en 1890, puis le Bâtiment de l'Histoire Naturelle en 1911 et la Galerie d'Art Freer en 1923.

Les expositions de l'Institut portent sur l'histoire naturelle, l'industrie, l'art, la science, la technologie, les pierres rares, l'histoire et l'ethnologie. La grande bibliothèque est particulièrement fournie sur l'art oriental et proche-oriental, et dans le domaine de la littérature.

En 1904, le corps de James Smithson a été exhumé et transporté aux États-Unis. Il est maintenant enterré dans une petite pièce du Château appelée Pièce de la Crypte.

Bibliothèque du Congrès

Washington, D.C.

Fondée initialement en 1800 à l'usage du Congrès, la première bibliothèque est détruite par les envahisseurs britanniques en 1814. Thomas Jefferson offrit sa bibliothèque personnelle, comptant 6 487 volumes, en remplacement. Cette collection, encore intacte, est conservée par le département des éditions rares et des collections spéciales. Malgré un deuxième incendie qui en détruisit les deux tiers en 1851, la bibliothèque compte 3 556 767 livres et mémoires en 1927, une collection qui n'est éclipsée que par le British Museum à Londres et la Bibliothèque Nationale de Paris.

L'institution connaît une crise de croissance en 1864, lorsqu'elle est agrandie et ouverte au public par Ainsworth Spofford, lequel prend aussi des dispositions pour que deux exemplaires de chaque livre, carte, abaque, partition, gravure et photographie soumis à copyright soient remis à la bibliothèque. Il organise en outre des échanges concernant les domaines scientifiques avec le Smithsonian Institute, installé non loin.

D'autres bibliothèques et musées d'importance

Musée d'Art de Baltimore, Baltimore, Maryland : plus particulièrement remarquable pour ses métaux hindous et ses antiquités chypriotes.

Société des Sciences Naturelles de Buffalo, Buffalo, New York : remarquable collection d'invertébrés fossiles du Dévonien.

Académie des Sciences de Californie, San Francisco, Californie : spécialisée dans la flore et la faune de la côte pacifique et des États de l'ouest. Très riche en reptiles, en particulier en tortues des Galápagos.

Université de Californie, Berkeley, Californie : 665 680 volumes.

Institut Carnegie, Pittsburgh, Pennsylvanie : comprend bibliothèque, collection d'art, musée, conservatoire et expositions technologiques. Le musée offre une vaste collection de vertébrés fossiles, d'oiseaux sud-américains et de papillons, africains en particulier, ainsi que de monnaies et médailles.

Musée Field de Chicago, Chicago, Illinois : spécialisé dans les oiseaux nord et sud-américains et les mammifères d'Amérique et d'Afrique. Le Musée Field possède le plus grand rassemblement au monde de météorites et la plus belle collection botanique des U.S.A.

Université de Chicago, Chicago, Illinois : 768 559 volumes.

Association du Musée de Cincinnati, Cincinnati, Ohio : 30 000 articles archéologiques ou ethnologiques sur les Indiens d'Amérique.

Musée d'Histoire Naturelle du Colorado, Denver, Colorado : spécialisé dans les vertébrés fossiles.

Université de Colombia, New York, New York : 1 092 343 volumes.

Université de Cornell, Ithaca, New York : 787 127 volumes.

Bibliothèque Crear, Chicago, Illinois : 820 000 volumes.

Bibliothèque Enoch Pratt, Baltimore, Maryland.

Université de l'Illinois, Champaign, Illinois : 708 850 volumes.

Université du Michigan, Ann Arbor, Michigan : 649 912 volumes.

Université du Minnesota, Minneapolis-St. Paul, Minnesota : 501 507 volumes.

Musée de l'Académie des Sciences Naturelles de Philadelphie, Philadelphie, Pennsylvanie : zoologie et paléontologie. La plus grande collection de mollusques des États-Unis.

Musée de l'Indien d'Amérique, New York, New York : une collection de plus de deux millions d'articles dont un quart est régulièrement exposé. Réputé pour ses travaux sur le terrain, ses publications et monographies.

Bibliothèque Publique de New York, New York, New York : La plus grande bibliothèque publique du monde avec 2 971 000 livres et mémoires. Issue des bibliothèques Astor (1849), Lenox (1870) et Tilden (1892).

Musée d'État de New York, Albany, New York : spécialisé dans la flore et la faune de l'État, il possède aussi d'importantes collections historiques.

Bibliothèque Newberry, Chicago, Illinois : 443 757 volumes.

Musée Maritime Peabody, Salem, Massachusetts : spécialisé dans le commerce avec les Indes Orientales et l'industrie baleinière.

Musée Peabody de Yale, New Haven, Connecticut : particulièrement remarquable pour ses vertébrés fossiles et, en particulier ses dinosaures. Une superbe collection d'oiseaux dentés primitifs et d'équidés.

Université de Pennsylvanie, Philadelphie, Pennsylvanie : 635 070 volumes.

Université de Princeton, Princeton, New Jersey : 594 195 volumes.

Musée d'Art de Toledo, Toledo, Ohio : la plus grande collection au monde de verre antique et une remarquable collection des premiers volumes d'imprimerie.

Musée d'Histoire Naturelle des États-Unis, Washington, D.C. : remarquables collections de minéraux et mollusques, des expositions sur la technologie.

Bibliothèque de l'Université de Yale, New Haven, Connecticut : 1 838 099 volumes.

Quelques experts-conseils

L'investigateur en mal de conseils peut rechercher l'avis d'un professionnel. Voici une liste d'individus plus ou moins célèbres en activité. Certains sont peut-être trop importants ou trop occupés pour répondre aux lettres des inconnus ; d'autres se montreront très intéressés. Les coups de téléphone insistants ou les visites sans invitation risquent fort de se retourner contre les importuns.

Evangeline Adams

(1865-1932), astrologue

La plus célèbre astrologue des États-Unis vit à New York dans un appartement au-dessus du Carnegie Hall. Elle acquiert sa réputation en 1899 quand elle prédit, à raison, l'incendie du Windsor Hotel à New York. Poursuivie en 1914, elle impressionne tellement le juge par l'exactitude de ses interprétations qu'il déclare les accusations irrecevables. Auteur du best-seller *Astrologie : Votre place parmi les étoiles*, elle lance une émission de radio très populaire en 1930.

Evangeline Adams réalise des interprétations astrologiques sur rendez-vous.

Roy Chapman Andrews

(1884-1960), explorateur, naturaliste, paléontologue

Né au Wisconsin, Andrews est un diplômé du Beloit College, promotion 1906. Il commence immédiatement à travailler pour le Musée Américain d'Histoire Naturelle de New York qu'il alimente en spécimens de baleine. Il devient bientôt l'expert de réputation mondiale de ces grands mammifères marins.

Andrews prend part à diverses expéditions : la côte nord-ouest de l'Amérique du Nord en 1908, l'Indonésie en 1909-1910 et la Corée en 1911. Il parcourt le nord de la Corée en 1911-12, l'Alaska en 1912, la Chine du sud-ouest et la Birmanie en 1916, le nord de la Chine et la Mongolie Extérieure en 1919 et passe l'essentiel des années 20 en Asie Centrale. En 1918, pendant son séjour en Chine, Andrews travaille pour les renseignements américains à une tâche non précisée. Parmi ses nombreuses découvertes, on peut citer les premiers œufs de dinosaures.

Les livres d'Andrews ne manquent pas : *Chasser la baleine au canon et à l'Appareil photo* (1916), *Campements et pistes de la Chine* (1918), *À travers les plaines mongoles* (1921), *Sur la piste du premier homme* (1926) et *Les extrémités de la Terre* (1929).

Qu'il soit à l'étranger ou pas, on peut généralement joindre Andrews par l'intermédiaire du Musée Américain d'Histoire Naturelle. L'explorateur maintient le contact par la poste ou la radio.

Richard E. Byrd

(1888-1957), officier, pilote, explorateur polaire

Célèbre officier de marine et explorateur polaire, Byrd appartient à une famille éminente (son frère est gouverneur à la fin des années 20). Il est éduqué au Virginia Military Institute, à l'Université de Virginie puis à l'Académie Navale U.S. Il suit plus tard l'entraînement des pilotes, commande des unités aériennes au Canada, navigue sur le premier vol transatlantique de la Navy en 1919 et commande l'unité aérienne de l'expédition polaire MacMillan au Groenland en 1925. Le 9 mai 1926, accompagné du copilote Floyd Bennett, Byrd survole le pôle nord et couvre 2 190 km en 15 heures.

En 1928, il dirige une longue expédition dans l'Antarctique et surnomme son camp de base Petite Amérique. À la fin novembre 29, lui et trois de ses compagnons survolent le pôle sud. À son retour en Amérique, il est accueilli comme un héros national et publie un récit de cette exploration sous le titre de *Petite Amérique*. Byrd entreprendra par la suite d'autres expéditions dans l'Antarctique.

Byrd est l'auteur de *Vers le ciel* (1928) et *Petite Amérique* (1930).

Edgar Cayce

(1878 ?-1945), médium, prophète, guérisseur

D'origine rurale et d'éducation limitée, ce médium et guérisseur né au Kentucky se montre sans prétention. Il déclare avoir pris conscience de ses pouvoirs en 1890, quand une femme spectrale le contacta et lui offrit de lui accorder un vœux unique. Après avoir répondu ne souhaiter qu'aider son prochain, il commença à faire preuve de pouvoirs psychiques. Appelé le "Prophète qui dort", Cayce est un chrétien dévot que ses dons semblent mettre mal à l'aise. Il réalise des milliers d'opérations psychiques pour ses patients dans la toute première partie du 20ème siècle. Il entre en transe et dicte prophéties et diagnostics médicaux aux personnes affligées, parfois à grande distance. Bien que ses recommandations comprennent d'étranges remèdes maison, beaucoup de ses patients témoignent d'une guérison miraculeuse. Ses explorations de la psyché des gens tendent à prouver l'existence des vies antérieures.

Il ne désire pas monnayer ses services, mais beaucoup de ses patients se montrent généreux. En 1923, il abandonne son travail dans la photographie pour vivre de ses talents psychiques. Cayce prétend que ses connaissances proviennent des "registres akashiques", une somme de connaissances psychiques qui fait penser à la théorie de Carl Jung sur "l'inconscient collectif". Il fait souvent référence à l'Atlantide et soutient qu'un ensemble de connaissances atlantes est contenu dans une bibliothèque secrète sous les pyramides égyptiennes.

Cayce accepte les rendez-vous ou peut être contacté par courrier.

Clarence Darrow

(1857-1938), juriste

Né dans l'Ohio, Darrow entre au barreau en 1878 et s'installe à Chicago en 1887. Il s'implique immédiatement dans les procès qui suivent les émeutes de Haymarket en 1886 et défend les anarchistes accusés de meurtre. En 1890, il entre dans la Chicago City Corporation et devient plus tard le premier avocat des chemins de fer North Western Railway. Il quitte ces derniers pour défendre le communiste Eugene Debs et d'autres membres du syndicat des chemins de fer contre des accusations d'outrage à la cour formulées lors de la grève Pullman en 1894. Bien que le procès soit perdu, la réputation de Darrow comme avocat au pénal des syndicats s'étend à l'échelle nationale. En 1903, Teddy Roosevelt le nomme médiateur de la grève des charbonnages de Pennsylvanie et, en 1907, il obtient l'acquittement de William Haywood "Gros Bill", accusé de l'assassinat du gouverneur de l'Idaho, Frank Steunenberg. Darrow abandonne complètement la défense des syndicats en 1911 après que deux de ses clients, accusés du dynamitage du *Los Angeles Times*, eurent changé d'avis, sans même le prévenir, en cours de procès et décidé de plaider coupables.

Après la guerre, Darrow défend des membres de l'équipe du maire corrompu de Chicago, Bill Thompson et, en 1924, Leopold et Loeb, accusés du meurtre de Bobby Franks. En 1925, il travaille à son affaire la plus célèbre, la défense d'un petit enseignant du Tennessee, John T. Scopes, accusé d'avoir enseigné la théorie de l'évolution de Darwin. Opposé au fameux orateur William Jennings Bryan, il perd l'affaire, mais sa remise en question pénétrante de l'enseignement biblique traditionnel est considérée comme une victoire de la pensée rationnelle et scientifique. En 1925 et 26, il prend en charge l'affaire Sweet à Detroit et obtient l'acquittement d'une famille noire forcée de se défendre contre les émeutiers qui voulaient la chasser du voisinage.

Darrow a publié *Le Crime : Causes et Solutions* (1922), *La manie de la Prohibition* (1927, avec Victor S. Yarrow).

Darrow vit et tient cabinet à Chicago, Illinois. Il aime particulièrement les affaires à sensation susceptibles de faire les gros titres.

Thomas Edison
(1847-1931), inventeur, scientifique

Edison, surtout connu pour avoir inventé la lampe à incandescence, est le plus grand inventeur de la fin du 19ème siècle. Propriétaire de centaines de brevets, Edison est honoré dans le monde entier. En 1928, il reçoit la Médaille d'Or du Congrès Américain.

Jeune homme, il occupe divers postes aux chemins de fer jusqu'à ce qu'il fonde son propre petit journal et travaille ensuite comme télégraphiste. Sans formation spécifique, Edison invente néanmoins de nombreuses améliorations du système de télégraphie et du dévideur de la bande papier. Il finit par installer ses laboratoires au New Jersey, dans les villes de Newark, Menlo Park et West Orange où il invente et perfectionne des appareils tels que le phonographe et la batterie électrique.

La créativité d'Edison n'a d'égale que sa puissance de travail : 12 à 14 heures d'activité par jour. Il ne se fie à ses résultats qu'après les avoir prouvés plusieurs fois. C'est un ami proche de Henry Ford, le magnat de l'automobile, qui travailla précédemment pour l'inventeur.

Edison réside actuellement près de West Orange, New Jersey.

Charles Fort
(1874-1932), écrivain, cinglé

Fort est un collectionneur et un chroniqueur de l'étrange et du bizarre. Son penchant pour les événements incompréhensibles, déjà concrétisé par sa collection de coupures de presse et autres rapports, donne lieu, en 1919, à son premier ouvrage, *Le Livre des Damnés*. Au fil des pages sont reportés les pluies de grenouilles, de pierres ou de sang, les obscurités intervenant sans raison en plein jour, les mystérieux vaisseaux volants et les ombres inexplicables. Naturaliste amateur et journaliste professionnel, Fort espère que ses livres forceront les scientifiques à prêter attention aux nombreux événements étranges et sans rapport qui interviennent continûment dans le monde entier. Un second livre, *Nouvelles Terres*, paraît en 1923.

Fort est un solitaire. Il habite un appartement du Bronx, à New York, avec sa femme Anna. Costaud à la vue basse, il a peu d'amis même si le romancier Theodore Dreiser est un visiteur assidu de la maison. Celle-ci est encombrée de notes aux titres mystérieux et de coupures de presse, ainsi que de collections d'insectes et d'objets bizarres récoltés un peu partout. Dépourvu de tolérance pour une science qui refuse de voir l'étrange et l'inexpliqué, Fort possède un solide sens de la répartie et de l'humour ; il fermente illégalement sa propre bière et a trouvé le temps d'inventer un jeu démentiellement ardu appelé les Super-Échecs.

Robert Goddard
(1882-1945), scientifique, inventeur

Pionnier de la conception des fusées, Goddard réalise ses premières expériences en 1909 à Worcester, Massachusetts, sa ville natale. Il suit les cours de l'Institut Polytechnique de Worcester et de l'Université Clark où il enseignera plus tard la physique. Ses expériences sur les fusées se font d'abord à ses frais puis reçoivent finalement des fonds du Smithsonian Institute et des Guggenheim. En 1919, il publie *Méthode pour atteindre des altitudes extrêmes* qui décrit un engin capable d'atteindre la lune. Le livre ne rencontre que le mépris, mais Goddard continue ses essais sans se décourager. Le 16 mars 1926, à Auburn, Massachusetts, sa mise à feu d'une fusée à carburant liquide est un succès.

Goddard est professeur de Sciences Physiques à l'Université Clark à Worcester, Massachusetts.

William Randolph Hearst
(1863-1951), magnat de la presse

Hearst a grandi à San Francisco, Californie, sa ville natale. Il est le fils unique de George Hearst, propriétaire de mines d'or et sénateur de Californie de 1886 à 1891. Hearst finit ses études à Harvard et se décide pour une carrière dans la presse. Suivant l'exemple de Joseph Pulitzer et de son *New York World*, Hearst prend en 1897 le contrôle du *San Francisco Examiner*, alors en difficulté, et lui fait retrouver le chemin des bénéfices en moins de deux ans.

Il s'implante ensuite à New York par l'achat du *Morning Journal* qui connaît lui aussi des problèmes, engage des écrivains tels que Stephen Crane et Julian Hawthorne et vole à Pulitzer des membres de son équipe comme Richard F. Outcault, l'inventeur des bandes dessinées en couleur. Hearst rebaptise le journal *Journal-American*, ramène le prix à un cent, ajoute des illustrations et fait bon usage des titres sensationnels. Il utilise ses publications pour vilipender l'Angleterre durant le conflit de 1895 qui voyait cette dernière revendiquer au Venezuela la frontière de la Guyane britannique. Il est accusé de se servir de ses journaux pour provoquer la guerre hispano-américaine et faire ainsi monter ses tirages.

Hearst soutient William Jennings Bryan à l'élection présidentielle de 1896 et 1900. Un de ses éditoriaux, qui défendait début 1901 l'assassinat comme moyen politique, devient très embarrassant quand le président McKinley est tué cinq mois plus tard. Hearst est élu au Congrès en 1903 et se voit refuser l'investiture présidentielle en 1904. En 1905, il échoue de peu à l'élection municipale de New York ; en 1906, il perd les élections sénatoriales dans la même ville ; en 1909, il perd encore une fois les élections municipales new-yorkaises et met fin à sa carrière politique.

En 1925, Hearst possède des journaux dans tout le pays ainsi que plusieurs magazines. Plus tard, il s'intéresse au cinéma et produit quelques films, certains mettant en vedette sa maîtresse, l'actrice Marion Davies. Il entame la construction de Château Hearst à San Simeon, Californie. Il écume les marchés de l'art et de l'objet rare pour le meubler.

La dépression des années 30 frappe également son empire mais il conserve son influence sur le parti démocrate et contribue fortement à l'investiture de Franklin Delano Roosevelt en 1932.

Hearst aime les articles à sensation et n'hésite pas à publier les croisades de journalistes solitaires. C'est aussi un philanthrope qui donne d'importantes sommes d'argent à des œuvres de charité ou à des projets scientifiques.



J. Edgar Hoover
(1895-1972), directeur du FBI

Natif de Washington, D.C., Hoover obtient son diplôme de fin d'études au lycée Washington Central. Il s'initie au Droit par les cours du soir et obtient sa licence en 1916 et sa maîtrise en 1917.

La même année, le Département de la Justice l'engage et il effectue des comptes-rendus de dossiers. Deux ans plus tard, il est promu au poste d'assistant particulier du Procureur Général A. Mitchell Palmer. C'est lui qui organise, au début des années 20, les nombreuses descentes et arrestations de présumés socialistes ou communistes.

En mai 1924, Hoover assure l'intérim à la tête du Bureau d'Investigation (BI) qui ne devient "Fédéral" (FBI) qu'en 1927. Sept mois plus tard, le titre de Directeur lui est définitivement accordé. La réputation du service, suite aux scandales de l'administration Harding, est des plus mauvaises ; Hoover va s'employer à changer cela. Des qualifications rigoureuses sont maintenant exigées et un programme d'entraînement intensif est établi. Il institue aussi un fichier national des empreintes digitales et un laboratoire de police scientifique.

Comprenant l'importance de la publicité, Hoover l'utilise à son profit et institue la "liste des dix criminels les plus recherchés" par le FBI et d'autres astuces de relations publiques. "S'il doit y avoir de la publicité" déclare-t-il "qu'elle soit du côté de la loi et de l'ordre." Sous sa direction, le FBI acquiert une réputation d'intégrité et d'indépendance. Mais il faut attendre les années 30 pour qu'il soit unanimement reconnu, grâce aux poursuites et arrestations de John Dillinger, du gang

Ma Barker et de Nelson "Baby-Face" et à son rôle dans des affaires à sensation comme l'enlèvement du petit Lindbergh.

Hoover est un patriote américain qui craint l'infiltration des communistes, des socialistes, des anarchistes, des fascistes et des radicaux. Il espionne activement les syndicats, le KKK, le NAACP (association nationale pour l'avancement des gens de couleur) et autres. Sa surveillance secrète s'étend aux politiciens, célébrités et autres figures nationales.

Ses bureaux sont à Washington, D.C. Il est très intéressé par tout ce qui concerne les conspirations cultistes et autres mouvements clandestins.

Harry Houdini

(1874-1926), homme de spectacle, génie de l'évasion

Harry Houdini est l'une des figures de scène les plus connues du monde. Né Erich Weiss à Budapest, il émigre en Amérique alors qu'il est encore un bébé. Il prend le nom de scène de Houdini (en référence au fameux magicien français du début du 19ème Jean-Eugène Robert-Houdin) et ses premiers spectacles comprennent les classiques tours de cartes, de passe-passe et de divination. Mais il les délaisse bientôt au profit des évasions. Il se libère des camisoles de force et des menottes, sort sain et sauf de citernes scellées, de boîtes remplies d'eau, de cercueils et même des cellules de haute sécurité des prisons locales. Houdini acquiert bientôt une célébrité qui fait de lui une tête d'affiche des scènes américaines et européennes.

À la mort de sa mère en 1913, Houdini va s'intéresser pour le restant de sa vie au spiritisme. Il ne cesse alors de rencontrer de prétendus médiums et utilise bien souvent ses talents d'illusionniste pour dénoncer les truqueurs et les escrocs, sans pour autant renoncer à croire au spiritisme.

En 1926, à Detroit, il reçoit un coup dans l'estomac d'un fan trop excité et meurt peu de temps après, victime d'une péritonite. Il laisse derrière lui son épouse et assistante, Bess, et le serment qu'à la première occasion, il "reviendrait" une nuit d'Halloween.

Professeur J.B. Rhine

(1895-1980), parapsychologue

Rhine quitte son poste à l'Université de West Virginia en 1927 pour travailler aux recherches psychiques dirigées par William McDougall de l'Université Duke à Durham, Caroline du Nord. Rhine réalise des expériences soigneusement contrôlées sur la télépathie, la télékinésie et la clairvoyance. Il enquête aussi sur les phénomènes psychiques de la vie de tous les jours et de la religion. On lui doit le terme de "parapsychologie" et le jeu de 25 cartes aux cinq symboles utilisé pour dépister les perceptions extra-sensorielles. En 1930, il est nommé Directeur du Laboratoire de Parapsychologie à l'Université Duke. Rhine vit à Durham près du campus.

Robert Ripley

(1893-1949) dessinateur, chroniqueur

Ripley commence sa carrière en 1910 comme dessinateur de la rubrique sports de plusieurs journaux. En 1918, il démarre ses chroniques "Incroyable mais vrai !" qui sont bientôt publiée par les journaux de tout le pays. Elles sont réunies en recueil, le premier étant édité en 1930 sous le titre "Ripley's Believe it or not !".

Ripley a alors déjà accumulé une vaste collection d'objets étranges venus du monde entier. Il en reçoit beaucoup sans même les demander et peut disposer des spécimens souhaités pour une comparaison ou savoir quelque chose d'une pièce ou d'un artefact curieux.

Ripley vit à Santa Rosa, Californie.

William Seabrook

(1886-1945), voyageur, écrivain

Auteur populaire d'articles et d'écrits sur la sorcellerie et des sujets du même genre, Seabrook travaille pour de nombreux magazines américains et pour le *New York Times*. À partir de 1924, quand il rentre aux États-Unis, c'est pour repartir en voyage : Arabie, Kurdistan, Tripoli, Haïti et l'Afrique de l'Ouest. Partout, il étudie les rituels et les croyances inhabituelles. Son expérience fournira la matière de plusieurs livres publiés dans les années 30.

Quand il est dans son pays, Seabrook vit dans les environs de New York.

Nikola Telsa

(1856-1935), scientifique, inventeur

Inventeur américain, né et éduqué en Europe, Tesla est assez peu connu malgré ses importantes contributions à la science. Émigré en Amérique en 1884, il brevète quatre ans plus tard un moteur électrique qu'il vend bientôt à la compagnie George Westinghouse. En 1891, il met au point l'enroulement de Tesla et, en 1893, un système de communication sans fil. Associé à Thomas Edison durant une courte période, il reprend son indépendance et monte un laboratoire à New York.

Le génie inventif de Tesla est plus théorique que pratique et il abandonne souvent ses projets avant qu'ils ne soient complètement mis au point, ce qui permet à d'autres d'en récolter les fruits. Ainsi, il a été impliqué dans une longue bataille juridique pour les droits de brevets de base de la radio. Il consacre ses dernières années à essayer de transmettre le courant électrique sans fil et devient de plus en plus excentrique et solitaire. Nombre des photos promotionnelles distribuées par cet inventeur se sont révélées être des faux et, dans les années 30, des proclamations fantastiques y compris l'annonce d'un "rayon de la mort" ne font rien pour améliorer sa réputation.

Un nouveau bâtiment comportant une salle de lecture à dôme, large de 38 mètres, est achevé en 1897 et fait de cette bibliothèque la plus grande, la plus coûteuse et la plus décorée du monde ; les planchers totalisent une surface de 5 hectares 1/2. Herbert Putnam en est nommé responsable peu de temps après et il y institue un système de classification qui a maintenant été adopté par toutes les bibliothèques. En 1921, d'importants documents du Département d'État y sont transférés et pendant cette période Putnam reçoit un financement presque illimité, qu'il utilise pour acquérir artefacts et éditions rares. Parmi les pièces de grande valeur, on peut citer une bible Gutenberg de 1455, une série de manuscrits des premiers présidents et la plus grande collection au monde de livres miniatures. Les points forts de la bibliothèque sont la bibliographie, l'histoire, les sciences politiques et sociales, la loi et la législation, les arts, l'histoire locale en Amérique, les biographies et généalogies. Pendant les années 20, la Bibliothèque du Congrès conserve les archives fédérales.

Elle est ouverte du lundi au vendredi de 8 h 30 à 21 h, le samedi de 8 h 30 à 17 h et le dimanche de 13 h à 17 h.

Bibliothèques étrangères particulièrement remarquables

British Museum, Londres, Angleterre

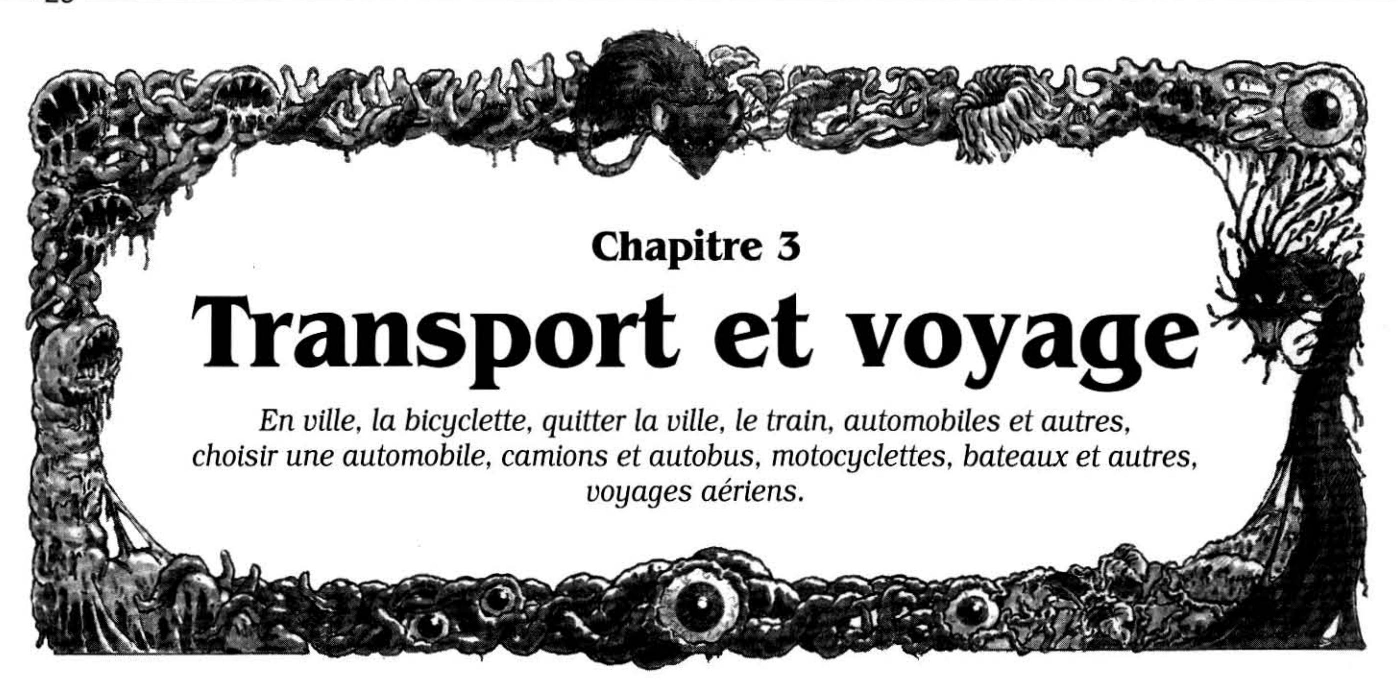
En 1929, elle compte plus de 3 200 000 livres et 56 000 manuscrits. Une collection unique de journaux est logée dans un autre bâtiment depuis 1906.

Bibliothèque Nationale, Paris, France

Issue de l'ancienne Bibliothèque Royale, elle reçoit un exemplaire de chaque livre publié en France et, en 1926, compte plus de 4 400 000 livres imprimés, 500 000 cartes et plans, 122 000 manuscrits ainsi que diverses antiquités.

Bibliothèque Vaticane, Vatican, Rome, Italie

Elle ne fait pas parler d'elle avant le 13ème siècle, mais on estime que le cœur de la collection remonte au premier pontife.



Chapitre 3

Transport et voyage

En ville, la bicyclette, quitter la ville, le train, automobiles et autres, choisir une automobile, camions et autobus, motocyclettes, bateaux et autres, voyages aériens.

Une fois les recherches terminées, il est généralement nécessaire de réaliser une enquête sur le site. Une large gamme de moyens de transport s'offre au voyageur. Voici la description des plus importants.

En ville

Tant que l'enquête n'entraîne pas l'investigateur hors des limites d'une même commune, le transport ne pose que peu de problèmes. La plupart des villes américaines, même y compris les moins de 5 000 habitants, sont dotées d'un quelconque transport public. Dans les agglomérations et les villages encore plus modestes, la marche est bien suffisante.



Les bus et trolleys

Les trolleys électriques alimentés par des lignes aériennes ou des rails au sol existent depuis la fin du siècle précédent et remplacent, dès 1902, les omnibus hippomobiles dans presque toutes les grandes cités. Le système du "rail léger", comme on l'appelle alors, est maintenant menacé par l'apparition des autobus à moteur à essence, plus souples d'emploi et plus efficaces. De grandes villes comme Boston, Chicago, New York et Philadelphie maintiennent toutefois de vastes réseaux avec des voies à grande vitesse surélevées ou souterraines. Les trolleybus et les bus électriques alimentés par des lignes aériennes constituent un intermédiaire entre l'autobus et le "rail léger". La plupart des bus américains ne comportent qu'un seul étage, mais les grandes métropoles comme New York utilisent des modèles à impériales.

Tarifs

Avant 1920, le ticket de bus ou de trolley se payait 5 cents. À la fin de la décennie, le tarif est de 10 cents. Pour ce prix, il est possible de parcourir toute une ligne ; s'il faut en emprunter plusieurs pour atteindre une destination, le changement coûte 1 ou 2 cents.

Les heures de fonctionnement sont dictées par les besoins des usagers. Dans les petites villes, le service s'achève généralement en début de soirée, après la fermeture des bureaux et commerces. Dans les plus grandes agglomérations, il se poursuit parfois jusqu'à 22 h ou minuit. Dans les très grandes cités, il est ininterrompu, la fréquence des passages s'adaptant à l'affluence.

Les taxis

Les taxis existent dans toutes les communes américaines, grandes ou petites. Même celles de 2 000 habitants en ont un ou deux indépendants. Les grandes villes comme New York disposent de plusieurs flottes appartenant à des compagnies concurrentes. Leurs stations sont généralement installées devant les hôtels, les gares et autres lieux semblables. Un appel à une de ces sociétés fait arriver un de leurs véhicules devant votre porte en 10 à 30 minutes. Les taxis, ne disposant pas encore d'émetteur-récepteur, doivent contacter leur dispatcheur par téléphone ou de visu. Des téléphones spéciaux, reliés directement aux compagnies et installés dans les stations de taxis, de bus et autres endroits publics, sont à la disposition des chauffeurs et des clients.

Prix de la course

Les tarifs des taxis sont réglementés par les communes où ils travaillent et basés sur la distance parcourue et le temps passé dans le véhicule. Des compteurs mécaniques comprenant un chronomètre à ressort calculent automatiquement le prix de la course. Ces appareils, pouvant être trafiqués, font l'objet d'inspection et d'agrément de l'administration locale. Ford et Chevrolet ont construit des modèles de voitures spécialement à l'intention de Yellow et de Checker, les deux plus importantes compagnies américaines.

Bien que variables, les prix sont généralement plus élevés dans les grandes villes. En général, il faut compter un fixe de 15 cents auquel s'ajoutent 3 cents par kilomètre. Le chronomètre fait tourner le compteur même quand le véhicule est bloqué dans un embouteillage ; comptez 2 $ de l'heure.

Utilisés par toutes les couches de la société, les taxis constituent souvent un moyen d'obtenir des renseignements en tout genre. Un pourboire de 5-10 % est habituel.

Les bicyclettes

Les investigateurs jeunes et en bonne santé peuvent s'intéresser à la bicyclette. Pesant 16 kilos ou moins, cet engin robuste transporte sans danger jusqu'à dix fois son propre poids. Il apparaît à la fin du 19ème siècle et remplace le bicycle avec son énorme roue avant et sa petite roue arrière. Les pneumatiques sont en usage depuis plusieurs décennies et, aux changements de vitesse par pignons multiples, perfectionnés depuis longtemps, s'ajoutent maintenant plusieurs plateaux à roue dentée. Les bicyclettes européennes sont généralement équipées de poignées de freins qui actionnent un système à étriers tandis que les américaines freinent plutôt de l'arrière par rétropédalage.

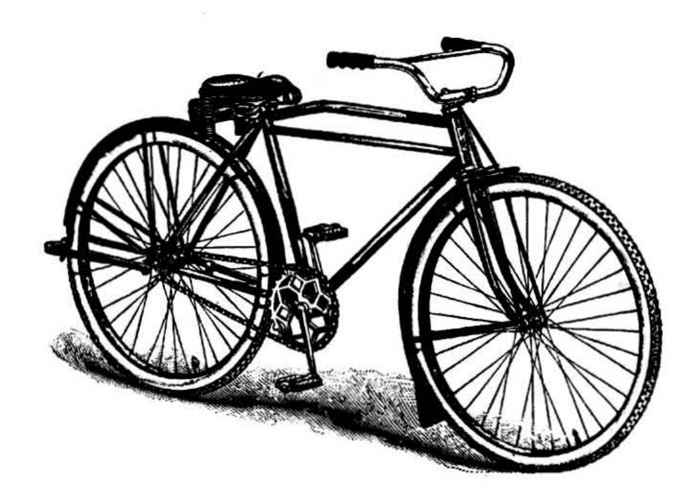
Les vélos de course européens coûtent dans les 50-100 $ et plus. Certains pèsent moins de sept kilogrammes mais sont d'un usage limité. Ils sont conçus pour les étroites et sinueuses routes pavées des cités ou des Alpes. Si l'investigateur a l'intention de circuler sur les chemins de terre ou empierrés de l'Amérique profonde, les bicyclettes "routières" dessinées et vendues par des fabricants comme Schwinn et Elgin sont plutôt recommandées. Leurs pneus larges, leur cadre lourd et solide, leur large guidon en cornes de vache résistent là où les modèles plus pointus sont mis en pièces par les secousses.

Le modèle American DeLuxe avec jante en acier, trousse à outils, pompe à air, éclairage et klaxon sur pile coûte dans les 40-50 $. Les bas de gamme existent à moins de 20 $. Les tandems, pour deux personnes, sont toujours populaires. Certains ont un cadre rabaissé à l'arrière pour laisser passer les jupes de ces dames.

Compétence - Monter à Bicyclette

Bien que cette forme de transport soit depuis longtemps populaire, il se peut que beaucoup d'investigateurs adultes n'aient jamais eu l'occasion de la pratiquer. À moins que l'historique de l'investigateur n'éclaire le sujet, le personnage doit réussir un jet sous la moitié de sa Chance pour avoir fait du vélo dans son enfance.

Ceux qui en découvrent l'usage continuent de tomber, de s'écraser et de perdre le contrôle de leur engin jusqu'à ce qu'ils réussissent un jet sous POU x 3. L'investigateur se voit alors attribuer une compétence de 25 % en Monter à Bicyclette et peut démarrer, s'arrêter et se diriger sans risque notable.



Les bicyclettes à moteur

Les motocycles sont une option à la mode. Des petits moteurs à essence, généralement montés au milieu du cadre ou au-dessus du garde-boue avant, entraînent la roue avant par le biais d'une courroie. Il faut pédaler pour démarrer l'engin et l'aider à franchir les côtes les plus raides. Sur le plat, ils peuvent rouler à 25-30 km/h.

Permis

La plupart des villes imposent l'enregistrement des bicyclettes, qu'elles soient motorisées ou pas, et délivrent des certificats de possession (une pratique qui sera généralement abandonnée dans la seconde partie du siècle). Par contre, aucun permis de conduire n'est demandé.

Les accessoires pour bicyclettes

Les pinces coûtent 5 cents la paire, des garnitures de poignées en cuir 27 cents, un antivol à combinaison 72 cents, une pompe à pied 75 cents, une selle DeLuxe 1, 58 $, le compteur kilométrique (odomètre) à installer soi-même 85 cents ou 2,48 $ pour le modèle à compteur journalier et permanent, les systèmes d'éclairage électrique ou à acétylène de 1,98 $ à 2,79 $.

Quitter la ville

Tôt ou tard l'investigateur doit quitter la ville. Qu'il poursuive une enquête ou des recherches, fuie les autorités locales ou simplement parte en vacances, plusieurs choix s'offrent à lui. Un vaste réseau ferroviaire quadrille le pays et se trouve maintenant concurrencé par les lignes d'autobus longue distance en développement rapide. Le succès de l'automobile privée est à l'origine d'un ensemble de voies rapides financées au niveau fédéral qui parcourent le pays en tous sens. L'industrie naissante de l'aviation, quasiment inexistante avant guerre va fournir, en fin de décennie, la forme de transport la plus prometteuse. Les sous-chapitres qui suivent traitent des modes les plus courants de transport par la terre, la mer ou les airs.

Les trolleys interurbains

Bien qu'il ne s'agisse là que d'une forme mineure des transports en commun, le système mérite d'être mentionné.

Extension du réseau des grandes villes, ces rames électriques du "rail léger" sont très fréquentes dans l'Est. Reliant les plus grandes villes à des terminaux centraux, elles permettent aux passagers de se rendre de l'une à l'autre tout le long de la Côte Est et aussi loin à l'intérieur des terres que Cleveland ou Detroit. L'interurbain fonctionne généralement 24 h sur 24, sept jours par semaine. Les lignes d'autobus en développement vont rendre cette forme de transport presque obsolète à la fin de la décennie.

L'interurbain est silencieux et sans à-coups et ses voies traversent des paysages magnifiques le long de la côte et des Grands Lacs. Avec de bons changements, un voyageur peut faire jusqu'à 400 km par jour. Les tarifs varient, mais le coût moyen s'établit aux environs de 4 cents au kilomètre.

Les lignes d'autobus

Les recherches pour concevoir, pendant la guerre, des véhicules de plus grandes dimensions ont permis de dessiner des bus qui peuvent accueillir en toute sécurité un grand nombre de voyageurs. Le réseau des voies rapides se développe vite et permet aux lignes de bus longue distance de concurrencer le rail. En 1926, des lignes de bus relient toutes les plus grandes villes et, en 1928, les conducteurs se relaient toutes les six-huit heures sur la ligne New York-San Francisco. Greyhound se présente déjà comme un tout puissant de ce secteur d'activité.

Au début de la décennie, les passagers sont entassés et secoués ; le confort est décidément très inférieur au rail. Mais à la fin de la décennie, les compagnies de bus se sont équipées de voitures plus grandes et confortables avec fenêtres à rideaux, sièges inclinables et toilettes embarquées. Le bus panoramique, conçu en Californie, surélève la section passager pour offrir une vue sans obstacle sur le paysage et agrandit considérablement la soute à bagages au-dessous.

Plus lent que le rail ou l'interurbain, le bus propose des tarifs notablement moins élevés et un service qui s'étend là où le rail ne va pas. Les villes les plus petites ont bien souvent leur gare routière ou au moins un arrêt officiel devant un restaurant ou hôtel du centre ville. Malgré les progrès réalisés, le transport par car reste moins fiable que le rail et plus fréquemment sujet aux pannes, accidents et météos défavorables.

Tarifs

Les lignes courtes entre centre de population proposent des moyennes de 30-40 km/h pour 2 ou 3 cents du kilomètre. Les trajets longue distance se font au rythme de 400-500 km par jour pour environ 2,5 cents du kilomètre. Les lignes longue distance qui s'en tiennent aux voies rapides peuvent faire jusqu'à 1 200-1 300 km par jour pour un prix d'environ 4 cents au km.



Les trains

Bien qu'il pâtisse du contrôle gouvernemental et de la compétition croissante des lignes de bus, le réseau ferroviaire U.S. est encore à son activité maximum ou presque. Avec presque 400 000 km de rail, les compagnies ferroviaires U.S. exploitent presque la moitié du kilométrage total de rail dans le monde. La locomotive à vapeur est reine et semble devoir le rester. Quelques motrices électriques sont utilisées et divers petits modèles mixtes à moteur électrique et à explosion sont en service sur le réseau, mais des essais avec des machines diesel et compresseurs ou diesel-électrique se sont montrés décevants.

Si le trafic marchandise augmente un peu pendant la décennie, le trafic passager, lui, chute de plus de 30 %. Le rail est toujours le moyen de transport le plus rapide, le plus sûr et le plus fiable et il réplique à la baisse de fréquentation en améliorant la qualité du service et des équipements.

Les trains de voyageurs

Les voitures Pullman sont les plus populaires et accueillent près du quart des passagers du pays. Avec leurs installations escamotables, les Pullman offrent une vaste gamme combinant couchettes et compartiments. Le dernier modèle, la "voiture de nuit" compte 14 chambres individuelles comprenant toutes lit rabattable et toilettes privées. La compagnie Pullman possède aussi 21 voitures spéciales, les "voitures d'affaires" qui peuvent être louées par des entreprises ou des particuliers. Elles offrent lits, équipement pour les repas, bureaux et d'autres conforts à la demande.

En plus des voitures Pullman, un train de passagers longue distance propose des voitures panoramiques à compartiments et plate-forme arrière équipée de sièges, des voitures Club avec tables à jouer, de quoi lire et du personnel, des voitures Restaurant, Buffet, Café.

Tarifs

Le coût du transport ferroviaire est variable. Les trains de banlieue se contentent d'offrir pour des trajets de moins de deux heures des sièges raisonnablement confortables et l'accès à un snack-bar. Les lignes s'étendent entre et aux alentours des grands centres urbains et coûtent 2,5 cents du kilomètre pour des vitesses moyennes de 30-40 km/h du fait des fréquents arrêts.

Les trajets plus longs, les lignes régulières de moins de quinze heures comprennent généralement voitures Restaurant et voitures Club. Le coût passe à 3 cents du kilomètre pour la classe touriste ou moitié plus cher pour la première classe et ses compartiments privés plus confortables. Les arrêts fréquents pour le courrier et le fret ramènent la vitesse moyenne à 40-50 km/h.

Les trains de nuit et les trajets plus longs demandent des voitures Pullman et un personnel adéquat : porteurs, chasseurs, chef de voiture... ce qui augmente les prix. Les arrêts sont rares et un "Special" va faire de 1 400 à 1 800 km par jour, soit New York-San Francisco en juste trois jours. Les tarifs dépendent du confort désiré : 4 cents/km pour une place en Pullman, 5 pour un petit compartiment privé pour deux et 6 ou plus pour une cabine de première classe avec toilettes privées, chasseur et autres luxes. Pullman loue ses voitures privées pour 1,50 $ du km avec une facture maximum de 75,00 $ la journée. Le personnel n'est pas compris.

Quelques très riches individus possèdent leur propre wagon privé. La voiture Pullman standard de 70 pieds, un peu plus de 21 m, peut être achetée pour 27 000-33 000 $. Les équipements et mobiliers personnalisés viennent, bien sûr, s'ajouter à ce prix. L'accrochage au train coûte 1 $ du kilomètre.

Les marchandises

On peut aussi vouloir transporter du matériel. Le transport de fret coûte environ 15 cents pour cent kilogrammes et cent

kilomètres. Un motocycle se facture 35 cents pour cent kilomètres, une automobile de 2,5 à 5 $ et un cercueil plein 45 cents, toujours pour cent kilomètres. Le fret voyage à la vitesse moyenne de 300-400 km par jour. Un service express existe, rapide mais cher. Les tarifs sont doublés mais la vitesse de transport monte jusqu'à 1 600 km par jour (manutention non comprise). Les investigateurs qui emportent des bagages personnels dépassant la limite autorisée peuvent se voir demander une surtaxe calculée sur le tarif marchandise express.

Les automobiles et autres

L'automobile privée a changé le visage de l'Amérique. En 1929, il y a plus de 23 121 000 véhicules sur les routes américaines et 612 000 rien qu'à New York. Les U.S.A. assurent 85 % de la production automobile mondiale et en possèdent 75 %. Dès 1918, New York érige son premier feu rouge et, à la fin des années 20, les sens uniques, les interdictions de tourner à gauche et les stationnements interdits sont devenus banals. Les rues des villes sont couvertes de macadam ou autre revêtement, l'usage de l'asphalte pur étant réservé aux quartiers les plus riches, ceux où une surface routière silencieuse est considérée comme indispensable. L'usage du béton, en particulier sur les voies à grande circulation, offre de bons résultats.

Quand Henry Ford travaillait à son Modèle T, il cherchait à concevoir un engin qui servirait la société pour toujours. Mais dans les années 20, la "Tin Lizzie" est complètement surclassée par de puissants et élégants véhicules offrant une vaste gamme d'options. Les voitures fermées, autrefois si rares, représentent maintenant 80 % des ventes et, dès le milieu de la décennie, des couleurs exotiques comme les Sables d'Arabie et le Violet Versailles sont proposées. Même si les boîtes de vitesses automatiques sont encore à inventer, les automobiles modernes sont déjà équipées de freins hydrauliques, de démarreurs électriques, d'allume-cigares et de compteurs de vitesse.

Henry Ford s'en tient toujours au modèle unique, mais la plupart des autres constructeurs automobiles ont commencé à annoncer les nouveaux modèles de l'année suivante et les présentent en fanfare chaque automne.

Même si quelques voitures électriques ou à vapeur sont encore produites, il ne fait aucun doute que les moteurs essence ont gagné la partie.

La conduite en Amérique

Au début de la décennie les limitations de vitesse sont généralement très basses. Par exemple, l'Illinois les fixe à 15 mph (<25 km/h) dans les zones résidentielles, à 10 mph (≈16 km/h) en ville et à 6 mph (<10 km/h) dans les virages. Sur les routes de campagne, on ne peut généralement pas dépasser 20 mph (32 km/h) même si les États de New York et de Californie autorisent 30 mph. En 1931, les limitations de vitesse s'établissent presque partout à 35-40 mph, soit autour des 60 km/h.

Le tourisme automobile

Le succès toujours croissant de l'automobile a poussé le gouvernement à mettre en place un réseau de voies rapides : les Interstate Highway. 17 de ces dernières traversent maintenant le pays, soit 155 000 km de routes améliorées. En 1924, plus de 50 000 km en sont déjà bétonnés ou au moins nivelés et drainés quand ils ne sont pas macadamisés. À la fin de la décennie, près de 80 % du réseau est en place. Les voies sont repérées par des écussons numérotés et la signalisation standardisée commence déjà à être adoptée par plusieurs États. 90 % de la population U.S. vit à moins de 10 miles d'une highway fédérale.

Mais quatre millions et demi de kilomètres de routes sont toujours à la charge des États et des Comtés. La qualité et l'état de ces routes dépendent des finances locales et de leur fréquentation. Les principales voies à grande circulation sont macadamisées ou couvertes d'un autre revêtement. Les principales routes de campagne sont nivelées et raisonnablement drainées. Beaucoup d'autres sont terriblement négligées.

La vitesse de voyage (arrêts compris) est d'environ 25 km/h, mais cela peut dépasser les 30 km/h si l'on s'en tient aux routes modernes bien entretenues. Conduire plus de huit heures fatigue. En l'absence de repos, la compétence Conduire Automobile de l'investigateur commence à baisser.

L'Américain voyage en automobile. Plus de quinze millions de véhicules ont visité les forêts nationales en 1926 et un peu moins de deux millions de personnes s'y sont rendues par d'autres moyens. Cette popularité a donné naissance à une nouvelle industrie du camping, le camping automobile.

Les campings automobiles

Les longs voyages en automobile imposent souvent des nuits sur la route. Les hôtels sont souvent trop chers et situés en des endroits peu pratiques, au centre ville près d'une gare routière ou ferroviaire. Les campings automobiles se trouvent directement sur la voie rapide, souvent aux limites de la ville (à l'extérieur, là où la réglementation est moins exigeante). Ils sont d'un accès facile et offrent des pompes à essence et autres services.

Nés vers 1910, les campings automobiles ne sont, à l'origine, que des morceaux de terrain délimités, assez grands pour accueillir une tente et une automobile. Plus tard, de petits abris vont remplacer les terrains nus. Le voyageur paye 50 cents par tête et doit fournir son propre éclairage, réchaud et autre matériel. Après 1925, la plupart de ces

Performances des automobiles

Une plus grande puissance apporte une plus grande vitesse de pointe et de meilleures accélérations. Les voitures plus lourdes accélèrent plus lentement que les modèles plus légers équipés de moteurs similaires, mais le poids n'a guère d'influence sur la vitesse de pointe. Même les véhicules de faible puissance sont capables de dépasser les 65 km/h. Vingt à trente chevaux de puissance impliquent généralement une vitesse de pointe d'environ 80-95 km/h ; 100 chevaux permettent d'atteindre peut-être les 130 km/h. Une Rolls-Royce de 150 chevaux monte à 153 km/h ; une Mercedes de 170 cv, à 187 km/h et la Dusenberg, 265 cv, prétend à une vitesse de pointe de 190 km/h. Le record du monde de vitesse automobile s'établit, en 1927, à 372,26 km/h.

campings proposent des cabines à 1 $ par tête avec lit en fer, paillasse, table, bancs, eau courante et réchaud à gaz. Serviettes, draps et couvertures sont fournis moyennant supplément. Au milieu des années 20, plus de 5 000 de ces établissements parsèment le pays.

Leur réputation devient bientôt très mauvaise. Généralement situés juste à l'extérieur des villes, ils servent souvent de refuge aux trafiquants, gitans et prostituées. Quand la rumeur vient ajouter que certains campings "louent à l'heure", leur renommée empire encore. Dans les années 30, le directeur du FBI, J. Edgar Hoover, va appeler à la fermeture de tous les campings automobiles, une campagne qui restera sans succès.

Permis

Les automobiles doivent être enregistrées dans l'État de résidence du propriétaire. Une plaque métallique qui atteste de l'immatriculation du véhicule est remise au propriétaire. Les conducteurs doivent avoir un permis de conduire en règle ; ces permis sont aussi émis par les États.

Combats automobiles

Les combats entre automobiles impliquent généralement l'usage d'armes à feu. Tirer avec une arme de poing ou autre d'une automobile en marche diminue de moitié la compétence de tir. En cas de cible en mouvement (une automobile en poursuite qui fait des écarts, par exemple), la compétence est encore réduite de moitié.

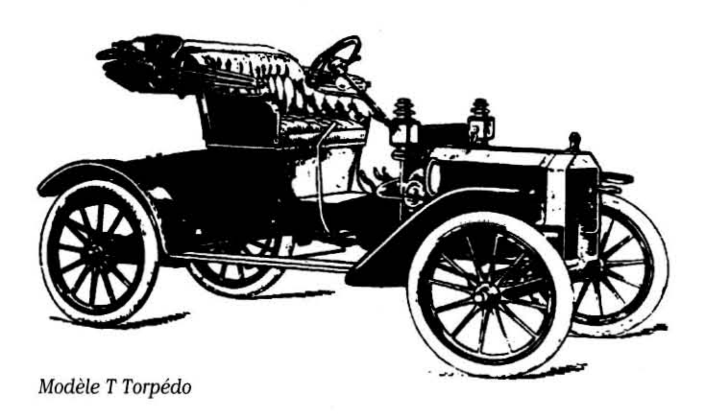
Les voitures assurent une bonne protection. Construites avec de lourdes tôles d'acier, elles dévient de nombreuses balles destinées aux occupants. Dans les années 30, les défenseurs de la loi, lassés de voir leur Thompson calibre 45 rebondir inefficacement sur les Ford des félons en fuite vont opter pour la puissance de Browning. Le verre de sécurité n'existe pas encore et le conducteur et les passagers peuvent être blessés par des éclats de vitre.

Choisir une automobile

Même si la voiture essence représente maintenant la norme, quelques véhicules électriques ou à vapeur sont encore proposés. Stanley, le fabriquant de la fameuse Stanley Vapeur ne fait faillite qu'en 1927 et la Milburn Electric offre silence et propreté aux dépens de l'autonomie, 50 km seulement, et de la vitesse, 65 km/h maximum.

Les prix des voitures des années 20 débutent à 280 $ pour la dernière Ford modèle T et grimpent jusqu'à 10 000 $ et plus pour les véhicules de luxe ou de sport. Les fabricants ont développé des réseaux de concessionnaires et la concurrence joue à plein. Les prix peuvent se discuter. La plupart des concessionnaires des grandes villes ne travaillent qu'avec une seule marque, contrairement à ceux des agglomérations plus petites qui hésitent néanmoins à vendre les modèles de deux concurrents directs. Un concessionnaire Ford et Cadillac serait typique d'une petite ville comme Arkham, Massachusetts. Les véhicules des constructeurs étrangers peuvent être commandés auprès d'un importateur mais leurs enseignes sont rares et cela peut nécessiter de se rendre à la grande ville la plus proche. Les concessionnaires fournissent aussi un entretien de garantie en plus des réparations éventuelles. Les voitures d'occasion ne manquent pas mais, en l'absence de véritable réglementation, elles font les beaux jours des revendeurs sans scrupule. *Caveat Emptor*.

Voici la description de quelques modèles, suivie d'une liste de modèles américains et importés.



Modèle T Torpédo

Ford T

Avec la "Tin Lizzie" Ford cherchait à concevoir une voiture qui ne serait jamais dépassée. Simple et efficace, le dessin de base était continuellement amélioré et les propriétaires pouvaient monter les perfectionnements qu'ils souhaitaient. De 1908 à 1927, plus de quinze millions d'exemplaires vont être produits.

La modèle T est la voiture de Monsieur Tout le Monde. Elle peut transporter jusqu'à six passagers et sa maniabilité est excellente (pour l'époque). L'entretien en est facile et la plupart des réparations sont à la portée d'un mécanicien amateur. D'abord vendue 900 $, son prix fut ramené à moins de 300 $ dans les années qui suivirent. En dehors de la version de base, la modèle T existe aussi sous la forme de véhicule de livraison, d'ambulance et de transport de fret. Existent aussi les versions sport et torpédo.

La modèle T est équipée d'un quatre cylindres et d'une boîte manuelle à deux vitesses plus une marche arrière. Trois pédales contrôlent freins et changement de vitesses. La manette des gaz est au volant.

La manivelle est inefficace et parfois dangereuse ; l'éclairage dépend de la vitesse ; en 1927, la production de la T doit être arrêtée.

Ford A

Lors de sa présentation en 1927, plus d'un million de personnes prennent d'assaut le quartier général de la Ford Motor Company à New York pour essayer de voir celle qui doit remplacer la vénérable modèle T. Avec ses quatre portes, son toit ouvrant et sa boîte trois vitesses, la modèle A représente un progrès flagrant sur la T. Mais elle ne sera jamais aussi populaire et ne dominera jamais le marché comme l'avait fait sa parente.

Arrive en 1927 au prix de 450 $.

Chevrolet Capitol

Chevrolet appartient à General Motors et fait directement concurrence à Ford. La production atteint les 293 000 unités en 1927. La Capitol existe en deux portes et quatre portes. Même si les premiers modèles peuvent atteindre les 80 km/h, ils ne sont équipés que de freins arrière. Le freinage se fait sur les quatre roues en 1928.

Arrive en 1927 au prix de 695 $.

Chevrolet International Modèle AC Truck

Quatre versions de cette populaire camionnette sont proposées : fermée pour les livraisons, plateau nu, bâchée ou à panneaux. Le freinage sur les quatre roues et la boîte trois vitesses

sont de série. Les pare-chocs avant et arrière, le chauffage et l'allume-cigares sont en option. La version à plateau existe en torpédo.

Studebaker Dictator

Studebaker est passée de la voiture à cheval à la voiture automobile. Quelques dizaines de milliers de modèles Dictator ont été produits dans une dizaine de versions différentes, du coupé d'affaire deux places à la cinq places Royal Tourisme. La Dictator, disponible avec ou sans toit, propose, sur les modèles de série, le casier roue de secours, le compteur de vitesse, le lave-glace et des pare-chocs.

Arrive en 1928 à des prix compris entre 900 $ et 1 195 $.

Packard Twin Six

La Twin Six est réputée pour son excellente accélération et sa vitesse de pointe de 110 km/h. Les prix vont de 2 600 $ pour la petite deux places à 4 400 $ pour la limousine sept places. La Twin Six, disponible avec ou sans toit, offre, sur les modèles de série, compteur de vitesse Warner, horloge Waltham, caisse à outils complète et compresseur pour les pneus.

Proposée en 1916 à 2 950 $.

Dusenberg J

Fabriquée entièrement à la main par des artisans compétents avec les meilleurs matériaux, les Dusenberg sont des voitures pour les vrais connaisseurs. Le huit cylindres refroidi par eau offre une vitesse de pointe de 190 km/h et une accélération de 0 à 100 mph (soit 160 km/h) en 21 secondes malgré le poids considérable de la voiture. En sus des instruments habituels, la Dusenberg peut être équipée d'altimètre, de baromètre, d'indicateur de la pression des pneus, de témoins de niveau d'huile, d'eau de refroidissement et de liquide de freins. Les aménagements sont personnalisés et souvent réalisés par des artisans extérieurs à Dusenberg.

Proposée en 1929, la Dusenberg coûte 20 000 $ et plus.

Les voitures d'importation

Lancia Lambda 214

Cette voiture italienne proposée en 1923 innove sur bien des points. En particulier, les concepteurs ont préféré une structure monocoque autoportante au châssis classique.

D'autres automobiles

Ce qui suit ne représente qu'un échantillon de la production automobile de l'après-guerre. Les prix sont approximatifs et sujets à variations suivant les options, les frais de transport, etc. Le nombre de places assises (places) est, lui aussi, approximatif, car beaucoup de modèles sont construits dans un éventail de versions qui va de la torpédo deux places à la limousine huit places. De même, les modèles sont souvent proposés avec ou sans toit. L'année est celle de sortie du modèle. *Ch* représente la puissance du moteur exprimée en chevaux.

Marque/Modèle	*Prix*	*Année*	*Places*	*Ch*
Buick Modèle C-45	950 $	1915	5	22,5
Buick Modèle D-45	1 020 $	1916	5	45
Buick Modèle E-45	1 265 $	1918	5	65
Buick Master Six Modèle 40	1 495 $	1925	5	70
Buick Series 116 Modèle 27	1 320 $	1929	5	94
Cadillac Type 55	2 240 $	1917	4	31,25
Cadillac Type 61	4 690 $	1922	5	60
Cadillac V-63	3 950 $	1924	5	80
Cadillac Series 314	3 195 $	1925	5	80
Cadillac Series 341-B	3 695 $	1928	5	90
Cadillac Series 452	6 950 $	1930	5	185
Chevrolet Modèle M	695 $	1923	5	26
Chevrolet Modèle F	495 $	1924	5	26
Chevrolet Modèle K	525 $	1925	5	26
Chevrolet Capitol Modèle AA	695 $	1927	5	26
Chrysler Modèle F-58	1 045 $	1926	5	38
Chrysler Modèle 65	1 075 $	1929	5	70
Dodge Modèle 30	835 $	1917	5	35
Dodge Modèle S/1	985 $	1922	5	35
Dodge Modèle DD	865 $	1930	5	60
Dusenberg J	20 000 $	1929	5	265
Ford Modèle T	360 $	1908	5	22,5
Ford Modèle A	450 $	1927	4	40
Hudson super six Série J	1 750 $	1916	4	76
Hudson Modèle S	1 175 $	1927	5	92
Hudson Modèle R	1 350 $	1929	5	92
Hudson Modèle L	1 850 $	1929	5	92
Ideal Stutz Bearcat	2 000 $	1912	2	60
Oldsmobile 43-T	1 095 $	1915	5	30
Oldsmobile 43-AT	1 345 $	1923	5	40
Oldsmobile 30-DD4S	1 115 $	1926	5	41
Packard Twin Six Touring	2 950 $	1916	7	88
Packard Single Six	1 495 $	1922	5	54
Packard Standard Eight	2 285 $	1929	5	90
Pierce-Arrow	6 000 $	1921	6	110
Pontiac 6-27	825 $	1926	5	40
Pontiac 6-28 Sedan	745 $	1928	5	25,3
Stanley Steamer Modèle F	1 500 $	1907	5	20
Studebaker Lgt 6 Modèle EJ	1 485 $	1920	5	40
Studebaker Stnd. 6 Sedan	1 595 $	1925	5	50
Studebaker Stnd./Dictator	1 165 $	1927	5	50
Studebaker Dict. Ryl. Tourer	1 195 $	1928	5	50
CAMIONNETTES				
Chevrolet Int. AC Pick-Up	545 $	1929	3	46
Dodge 1/2 tonne Modèle 1919	1 085 $	1919	3	35
Dodge 3/4 tonne Modèle DC	895 $	1927	3	35
Ford Modèle TT Truck	490 $	1923	3	22,5
Ford Modèle 82 B Pick-Up	435 $	1930	3	40
IMPORTATION				
Austin Seven Angleterre	825 $	1923	4	10,5
Bentley 3 Litres Angleterre	9 000 $	1920	5	65
BMW Dixi Allemagne	1 225 $	1928	2	15
Citroën B2 France	800 $	1921	2	20
Citroën C3 France	800 $	1921	2	11
Hispano-Suiza Alfonso Espagne	4 000 $	1912	2	65
Lancia Lambda 214 Italie	4 050 $	1923	6	49
Mercedes-Benz SS Allemagne	7 750 $	1928	4	170
Renault AX France	500 $	1909	2	14
ROLLS-ROYCE Angleterre				
Silver Ghost	6 750 $	1907	6	48
Phantom I	10 800 $	1925	6	100

Conduite intérieure de quatre portes, la 214 atteint les 200 km/h.

La Lancia coûte 4 050 $.

Mercedes-Benz SS

La SS est une voiture de sport, ou de course, fabriquée par Daimler-Benz à Stuttgart en Allemagne. Il s'agit normalement d'un modèle décapotable de quatre portes, mais un autre de deux portes a remporté plusieurs courses en Europe et en Amérique du Sud. D'une fabrication main très soignée, la SS ne sera même pas produite à trois cents exemplaires en 1934.

Proposée en 1928 à 7 750 $.

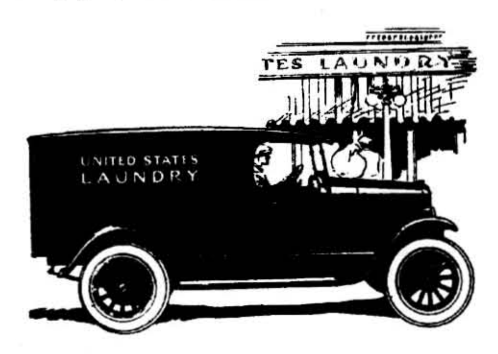
Rolls-Royce Model 40/50 Silver Ghost

Les Rolls-Royce sont plutôt des pièces uniques que le résultat d'une production de masse. La Silver Ghost, rapide pour son époque, est aussi remarquable pour son silence et son confort. Rolls-Royce ne fabrique qu'un châssis motorisé ; la voiture est ensuite habillée par divers carrossiers d'Angleterre ou des U.S.A.

De 1907 à 1925, 6 173 Silver Ghost sont fabriquées et vendues 6 750 $ en moyenne.

Les accessoires automobiles

Le succès de l'automobile fait naître toute une industrie des pièces de rechange ou personnalisées. Quelques exemples : plaid de laine 1,98-11,50 $; bâche, 6,45 $; housses, 9,95 $; stores pour les vitres, 1,69 $ la paire ; pneu, 5,65-13,45 $ l'unité ; roues à rayons, 8,95 $; batterie, 8,35-14,95 $; bouchon de radiateur ailé et chromé, 65 cents ; courroie de radiateur, 24 cents ; système de clignotants, 2,98 $ (à installer) ; volant verrouillable, 8,95 $; bougie, 25 cents ; tapis de sol, 1,49-3,10 $; rideau pour vitres, 1,55 $; vase en cristal taillé à suspendre, 1,15 $; lit pour les plates-formes arrière des Ford et Chevrolet torpédo, 7,75-8,95 $; Bidon d'essence de secours, 78 cents ; chaînes, 3,95 $ la paire ; trousse de premier soin, 2,57 $; chauffage à charbon sans fumée, 2,45 $; électrique, 2,25 ; indicateur d'huile à montage rapide, 1,25 $; cire à carrosserie Simonix, 44 cents la boîte ; gants à polir, 35 cents ; galerie à bagages pliable, 1,25 $.



Les camions et autobus

De plus grands véhicules peuvent se révéler nécessaires pour transporter du matériel lourd ou du personnel sur un site devant faire l'objet d'une investigation. Les progrès réalisés pendant la guerre permettent la construction de camions plus grands et plus maniables. La plupart sont équipés de servofreins. Des expériences dans le domaine de la direction assistée permettent d'envisager, pour l'avenir, d'encore plus gros modèles. En plus des camions ouverts ou fermés, on en trouve à plateau ou à citerne. Les prix vont de 500 $ ou moins pour le petit camion à 6 000 $ et plus pour tracteur et remorque.

Des bus capables de transporter jusqu'à quarante personnes sont proposés. Ils sont équipés de freins à air comprimé et de transmissions électromagnétiques. Ils coûtent de 2 500 $ à 3 500 $.

Les motocyclettes

Les motocyclettes représentent une option excitante pour les jeunes et les téméraires. Même si elles sont moins fiables que les automobiles, demandent plus d'entretien et ne sont pas adaptées au mauvais temps, elles sont abordables, rapides, maniables et pas nécessairement tenues de rester sur les routes. Les vitesses de pointe des plus gros modèles sont comparables ou supérieures à celles de la plupart des automobiles. Les accélérations départ arrêté des plus petits modèles sont inaccessibles aux voitures. Dans de bonnes conditions, elles prennent les virages plus vite que les automobiles, même si cet avantage disparaît sous la pluie ou sur la neige, la glace et la boue. Le freinage à petite et moyenne vitesse est souvent meilleur que celui des automobiles du fait du poids réduit. Cependant, pour les vitesses élevées, le frein arrière, généralement unique, surchauffe rapidement et devient complètement inefficace. À l'avant, les différents concepts de suspension offrent une efficacité variée ; à l'arrière, il n'y a aucune suspension sur les modèles américains, d'où un confort à vous déboîter les os. Le record du monde de vitesse à motocyclette est de 195 km/h en 1927, 177 km/h avec un side-car.

Il faut attendre la guerre pour que la conception des motocyclettes fasse l'objet d'un véritable intérêt. Traditionnellement utilisée par l'armée et la poste, la moto devient la monture classique du policier des grandes villes américaines et des voies rapides. Les puissants gros cubes Indians et Harley-Davidson sont choisis par les services de police dans tout le pays et à travers le monde.

Les motocyclettes demandent beaucoup plus d'entretien que les automobiles ; cela va jusqu'à des réglages en marche du mélange ou de la carburation. Les systèmes de lubrification à huile perdue, l'allumage réglable et autres font qu'un investigateur qui s'en sert comme moyen régulier de transport devrait avoir au moins 35 % en Mécanique s'il ne veut pas être régulièrement arrêté par une chaîne qui saute, un allumage en grève et autres problèmes courants. Il est à noter que si la plupart des moyennes et grosses cylindrées sont équipées de quatre temps, les modèles plus petits sont des deux temps et demandent des soins particuliers, entre autres l'ajout d'huile à l'essence ; tout oubli peut être sanctionné par la casse du moteur.

Performances des motocyclettes

Voici des chiffres typiques pour les modèles américains.

Les petits modèles sont des monocylindres de 21 pouces cubes (350 cc). Ils développent environ 10-12 chevaux, atteignent des vitesses de pointe de près de 90 km/h et consomment 2,5-3 litres aux 100 km. Les motocyclettes moyennes sont des 37-45 pouces cubes (600-750 cc), 16 chevaux, 115 km/h en pointe qui consomment 3-4 litres au 100. Les gros modèles de 61-74 pouces cubes pèsent facilement 250 kg, atteignent les 160 km/h et plus et consomment de 4 à 6 litres aux 100.

Les passagers

La plupart des motocyclettes offrent assez de place pour installer un passager sur une seconde selle, derrière celle du conducteur. Il existe des side-cars démontables ou fixes assez grands pour porter un ou deux passagers et cent kilos d'équipement et plus, qui peuvent être achetés entre 24,95 $ et 66,95 $. L'armée a fait des essais de side-cars équipés d'un projecteur et d'une mitrailleuse qui peuvent être manipulés par le passager. Le poids supplémentaire du side-car et de son passager joue très défavorablement sur les accélérations et freinages. La maniabilité en est aussi terriblement diminuée. Désormais incapable de pencher dans les virages, la motocyclette doit ralentir pour tourner, un peu comme une automobile.

Permis

Les motocyclettes doivent être enregistrées et se voient délivrer une plaque qui atteste de leur immatriculation. Un permis de conduire valide est obligatoire pour conduire une motocyclette sur la voie publique.

Les marques américaines

Beaucoup de constructeurs se sont lancés pour disparaître ensuite et quatre marques dominent actuellement le marché : Cleveland, Excelsior, Harley-Davidson et Indian. Les compagnies, plus petites que dans l'automobile, acceptent, à titre onéreux, de faire pour leurs clients modifications, personnalisations et même de puissants engins de compétition. En Amérique, les 55 et les 74 sont de grosses cylindrées, puisqu'il s'agit de pouces cubes. Les 74 pouces cubes correspondent à peu près aux 1 200 cc et les 45 aux 750 cc. (À remarquer que les motocyclettes britanniques de l'époque sont souvent mesurées par un nombre de "chevaux" arbitrairement calculé à partir de la cylindrée ; 100 cc est égal à un cheval et un moteur de 10 chevaux est donc, en fait, un moteur de 1 000 cc qui peut avoir une puissance plus ou moins grande.) Les boîtes trois vitesses sont la norme sur la plupart des motocyclettes américaines. Les prix vont de 125 $ pour les petites machines légères à 500 $ et plus pour une 74 pouces cubes. Les motos spéciales comme celles destinées à la compétition et les machines de luxe étrangères peuvent être encore plus coûteuses. La bécane américaine est plutôt conçue pour parcourir les voies rapides à vitesse élevée et sans forcer. Elle est généralement lourde du fait du cadre très costaud et des suspensions destinées à prendre en compte le grand nombre de routes sans revêtement existant encore dans le pays.

Cleveland - Cleveland, Ohio

Ce constructeur, qui produit aussi des automobiles, s'est pendant longtemps spécialisé dans les petites monocylindres deux temps. En 1929, il présente une machine de tourisme équipée d'un quatre cylindres en ligne quatre temps, mais il disparaîtra tout de même du marché au début des années 30.

Excelsior - Chicago, Illinois

Excelsior est spécialisé dans les grosses cylindrées, y compris le "Super X" de 45 pouces cubes (750 cc) et le "Series 20" de 61 pouces cubes (1 000 cc), tous les deux de puissants bicylindres en V. Le second, sorti en 1919, est équipé d'un gros phare en cuivre alimenté en acétylène par un réservoir spécial. Charles Lindbergh est le fier propriétaire d'une Excelsior Series 20 de 1919.

Harley-Davidson - Milwaukee, Wisconsin

Harley-Davidson produit une vaste gamme de modèles qui comprend le 37 pouces cubes à cylindres opposés et les 45, 55, 61, et 74 pouces cubes en V. Ce constructeur a vendu des milliers de machines à l'armée et à la police et exporté dans des pays aussi lointains que la Chine et l'Amérique du Sud.

Indian - Springfield, Massachusetts

Indian est le premier concurrent de Harley-Davidson et le surpasse souvent par ses ventes à l'armée ou à la police. L'Indian la plus populaire est la Scout, une 36 pouces cubes en V (600 cc). La Chief est une 45 pouces cubes. La Big Chief, une 74 pouces cubes, développe 24 ch et dépasse les 180 km/h en pointe. À la fin des années 20, Indian va sortir une machine de tourisme dotée d'un quatre cylindres en ligne.

Les motocyclettes importées

Il y a beaucoup de marques étrangères mais les importateurs et distributeurs américains restent rares. Les investigateurs peuvent avoir à prendre leurs propres arrangements : commande, transport, douanes, etc. Bien souvent, du fait des difficultés d'obtention des pièces de rechange, les machines étrangères ne représentent pas le bon choix.

On retrouve les différentes conceptions qui marquaient les bicyclettes : les motocyclettes américaines sont des machines de tourisme bien adaptées aux voies rapides et chemins de l'arrière-pays, alors que les européennes sont plutôt des machines petites ou moyennes, destinées à des routes étroites, en zigzag et pavées pour l'essentiel. La compétition, très développée en Europe, a permis des avancées dans le domaine des suspensions, soupapes, cames et boîtes de vitesses.

L'Allemagne produit la fameuse BMW, l'Autriche la Puch. La France, l'Italie, la Belgique, la Suisse et la Suède possèdent toutes leurs propres marques. Le plus grand producteur de motocyclettes au monde est la Grande-Bretagne avec 120 000 unités en 1927 à comparer aux 60 000 de l'Allemagne et aux 45 000 de l'Amérique. Les marques anglaises comprennent Royal Enfield, B.S.A., Norton, Vellocette, Villiers et la quasi légendaire Brough Superior, la monture préférée du Colonel T.E. Lawrence, le Lawrence d'Arabie.

Les accessoires

Lunettes de protection (2,49 $), casque de cuir matelassé (4,89 $) et corset de cuir sont recommandés aussi bien pour le pilote que pour son passager. Des sacoches de cuir peuvent être installées sur le garde-boue arrière et des feux supplémentaires ainsi que divers compteurs et jauges. Des bottes de cuir montantes et d'épais vêtements matelassés diminuent les chances de blessures en cas de chute.



Les bateaux et autres



Même si la navigation n'est pas le mode de transport le plus courant, le sujet mérite d'être abordé. Les U.S.A. comptent plusieurs milliers de kilomètres de côtes sur ses frontières est, sud et ouest. Patrouillées par les Gardes Côtes et signalées par bouées et phares, les eaux américaines peuvent offrir un mode de voyage agréable à défaut d'être rapide. Les Grands Lacs sont suffisamment vastes et suffisamment dangereux pour intéresser les amateurs. Le reste du pays est bien souvent à proximité d'une rivière navigable ou d'un lac.

Les petites embarcations

Nous allons commencer par parler des embarcations assez petites pour être transportées sur le toit d'une voiture ou sur une mini remorque. La plupart ne devraient être utilisées que sur les lacs intérieurs, les baies et autres eaux calmes.

Les bateaux pliants

Les bateaux pliants, faits d'une toile tendue sur une armature de bois, coûtent 29,95 $ et plus. Leur solidité et leur comportement n'ont rien de remarquable mais leur poids, inférieur à 15 kilos (et partageable entre plusieurs porteurs), et leur taille réduite, une fois pliés, les rendent très intéressants dans certains cas : explorations souterraines, etc. Ils sont généralement propulsés à la rame ou à la pagaie. Certains, cependant, peuvent être équipés d'un petit moteur hors-bord.

Compétence Voile

La compétence de base ne s'applique qu'à de petites embarcations à une seule voile. Les bateaux de plus grande taille équipés de plusieurs mâts ou voiles nécessitent la compétence Grands Bateaux à Voiles qui ne peut s'obtenir qu'en pratiquant Petit Bateaux à Voile. Un personnage qui amène sa compétence Petits Bateaux à Voile à 50 %, gagne automatiquement la compétence Grands Bateaux à Voiles à 20 %, le minimum requis pour manœuvrer sans risque de tels engins. De même, la pratique de Grands Bateaux à Voiles, jusqu'à ce que cette compétence atteigne 50 % et plus, accorde la compétence Navires à Voiles à 20 % pour manœuvrer de tels bateaux, à supposer qu'une telle opportunité se présente un jour.

Les canoës

Les canoës de bois sont légers et relativement peu coûteux ; on les trouve à partir de 35 $, plus 2 $ par pagaie. D'une longueur d'environ cinq mètres, un seul homme suffit à les diriger à la pagaie ou à les porter. Maîtriser un canoë demande la compétence Canoë qui démarre avec une chance de base de 20 %. Les novices peuvent s'initier plus facilement en pagayant à l'avant d'un canoë dirigé, à l'arrière, par un pagayeur expérimenté.

Les canoës sont notoirement instables et ne pas chavirer demande une attention particulière. Les objets transportés devraient être attachés et imperméabilisés dans la mesure du possible.

Les barques

On s'intéresse ici aux embarcations manœuvrées avec une rame, relativement grosses et lourdes, généralement bordées à clin. Elles sont moins maniables mais beaucoup plus stables que les canoës, surtout quand elles sont chargées. Les petites barques peuvent accueillir facilement quatre ou cinq adultes et même plus en se tassant bien. Ramer sur une barque ne demande pas de compétence spéciale. Les barques sont particulièrement adaptées aux moteurs hors-bord.

On peut acheter une barque neuve à partir de 35 $ plus 2,50 $ par rame.

Les hors-bord

Très apprécié en Amérique, le hors-bord y naît, inventé en 1910 par Ole Evinrude de Milwaukee, Wisconsin. Rapidement montable et démontable, le moteur hors-bord offre une flexibilité d'emploi et une facilité d'entretien inaccessibles aux in-bord.

Les petits moteurs hors-bord deux temps sont proposés à des puissances plus ou moins standard, 2,4 et 8 chevaux. Les plus petits pèsent moins de 25 kilos et peuvent propulser une petite barque à 10-12 km/h et pour seulement 97,50 $. Les deux plus gros modèles (189,50 $ et 279,50 $) ne devraient être montés que sur des embarcations conçues à cet effet.

D'une longueur de 2 m 50 à 5 m, les coques planantes élaborées spécifiquement pour le hors-bord peuvent pratiquement atteindre les 50 km/h avec un 8 chevaux. Les coques immergées en V, plus stables en eaux agitées, perdent énormément en vitesse de pointe mais atteignent encore les 30 km/h. À la fin des années 20, la puissance des hors-bord peut atteindre les 35 chevaux et, en 1929, le record de vitesse en hors-bord s'établit à 67,1 km/h. Les coques hors-bord sont simples et relativement bon marché puisqu'elles coûtent environ 80 $ le mètre, moteur non compris.

Malgré leur prix, leur vitesse et leur facilité d'entretien, les hors-bord restent plutôt les bateaux de lacs et d'eaux calmes. Les grosses mers ou les rouleaux peuvent facilement détremper un hors-bord, noyer le carburateur et court-circuiter la distribution électrique.

Les voiliers

Le temps du bateau à moteur est arrivé mais les voiliers peuvent encore se rendre utiles. Diriger une petite embarcation avec une seule voile demande une compétence spéciale : Voile

(Petits Bateaux). Une heure ou deux de leçon permettent généralement d'acquérir les chances de base de 20 % pour se débrouiller sur les eaux calmes d'un lac ou d'une baie mais n'assurent pas que l'on puisse réussir à tirer des bords pour rejoindre la côte si les choses deviennent plus difficiles.

Un voilier peut n'être rien d'autre qu'une barque équipée avec mât, voile et gouvernail, mais un doris ou tout autre voilier véritable coûte environ 130 $ par mètre, voiles et gréement compris. La plupart acceptent un moteur hors-bord auxiliaire.

La taille au-dessus

Il s'agit maintenant de bateaux qui, au repos, sont amarrés à un quai. Ils peuvent encore être transportés par voie de terre mais demandent de grandes remorques spéciales ou camions. Quand ils sont motorisés, ils fonctionnent un peu comme des automobiles et sont équipés de volant, démarreur électrique et autres commandes familières. On peut considérer que les investigateurs ont quasi automatiquement la compétence Piloter un Bateau à 20 %. Les yachts et autres grands voiliers demandent une compétence Voile spéciale. On peut noter que si les grands navires sont construits en acier et que des expériences sur un nouvel alliage, le Duralumin, sont en cours en Allemagne, les bateaux, petits et grands, se construisent encore en bois.

Les vedettes

Propulsées par un ou plusieurs moteurs in-bord, les vedettes sont généralement des embarcations rapides du type coque planante. Elles sont utilisées par les services de patrouille et sauvetage et par les trafiquants d'alcool ou autres contrebandes. Avec des longueurs dans les 5-10 mètres et des puissances qui vont de 6 à 30 chevaux, leur vitesse de pointe avoisine généralement les 25-35 nœuds (45-65 km/h) mais certaines atteignent les 55 nœuds (100 km/h).

Les vedettes ne sont pas destinées à rester longtemps en mer. Leurs puissants moteurs consomment énormément et les rapides coques planantes ne sont pas adaptées au gros temps. Des capotes bâchées peuvent être installées pour protéger les passagers du soleil et de la pluie. Le coût moyen d'une vedette est de 250 $ par mètre.

Les cabin-cruisers

Les cabin-cruisers sont destinés à la croisière. Leurs coques immergées en V sont plus stables par gros temps et les moteurs de puissance raisonnable consomment moins, d'où de meilleures autonomies. Pour des longueurs de 6 mètres et plus, les cabin-cruisers sont généralement motorisés avec des engins de 10-20 ch et atteignent des vitesses de 8-10 nœuds (15-19 km/h). Les "Express", suivant l'appellation américaine, mesurent dans les 8-15 mètres de long et les plus grosses réserves de carburant servent à alimenter des moteurs plus puissants atteignant les 20-25 nœuds (35-45 km/h).

De plus, la coque des cabin-cruisers abrite cabines, cuisines et toilettes. Un huit mètres peut facilement loger six personnes, plus si le temps permet de dormir sur le pont. Les cabin-cruisers, sensiblement plus chers que les simples vedettes, coûtent en moyenne de 400 $ le mètre.

Les yachts

Ces grands voiliers comptent un, deux ou même trois mâts. Ce sont des bateaux beaucoup plus délicats et exigeants dont les performances dépendent énormément de la conception et du dessin, plutôt que de la puissance brute d'un moteur à explosion. Ils sont plus coûteux à construire et demandent d'être manœuvrés avec art.

Une compétence minimum de 20 % en Voile (Grands Bateaux) est nécessaire pour diriger un yacht. Ce niveau n'est atteint que si la compétence Petits Bateaux à Voile est pratiquée et augmentée jusqu'à 50 % et plus. La manœuvre cohérente de plusieurs voiles, mâts et gouvernail par le biais d'un équipage rétif demande plus d'habitude que le cabotage d'un doris. Il est à noter que des petits moteurs auxiliaires équipent de plus en plus souvent les yachts et sont utilisés dans les ports ou en cas d'urgence. Ils ne sont généralement pas assez puissants pour dépasser les 4-6 nœuds (7-11 km/h), mais un yacht motorisé peut être dirigé avec la compétence Piloter un Bateau.

Les meilleurs yachts américains viennent des chantiers de Nouvelle Angleterre, en particulier des alentours d'Essex. Là, des familles qui en ont fait leur métier depuis des générations les construisent pour un coût, avec gréement et voilure, de 650-800 $ le mètre ou plus suivant les matériaux utilisés et les aménagements.

Les accessoires

La bouée de liège coûte 2,50 $, la ceinture de flotteurs, 2,39 $ et le gilet de sauvetage, plus encombrant mais plus sûr, 3,29 $. Une gaffe coûte 4,89 $. Une carte marine locale peut être achetée à peu de frais. Des jumelles sont recommandées ainsi que des lumières de secours si l'on risque d'être surpris par la nuit. Un pistolet à fusée de détresse, en cas de besoin, vaut 24,95 $. Un lance-harpon ou grappin coûte 55 $; il se présente comme une carabine et projette sur 55 m un cordage d'un demi cm de diamètre. Le modèle au-dessus, le canon Lyle, en bronze, mesure quelque 46 cm et projette jusqu'à 630 m un projectile de plus de 8 kg et un cordage d'un centimètre et quart (un demi-pouce) ; il coûte 300 $. Le canon Sven Foyn projette un harpon explosif à 25-35 m et vaut 895 $.

Les récepteurs radio adaptés aux usages maritimes n'apparaissent qu'à la fin des années 20. Pour 250 $ et plus, ils permettent à ceux qui sont en mer d'obtenir les rapports météo et les avis des Gardes Côtes. Les émetteurs-récepteurs qui permettraient de répondre sont encore à venir.

Au cas où : une canne à pêche en acier, 3,98 $; les meilleures cannes en bambou, 12,95 $; moulinet, 2,69 à 22,50 $; appât artificiel, de 19 cents à 1,10 $; la boîte de petits articles de pêche (hameçons, flotteurs, etc.), 5,98 $; appâts en conserve, 24 cents le bocal.

Les voyages aériens

Après la fin de la guerre, l'industrie U.S. de l'aviation est limitée, sous financée, au bord du marasme. L'aviation est considérée comme un sport, un spectacle, et il n'existe aucune législation fédérale ou permis de piloter avant le décret de 1926, le "Air Commerce Act". Jusqu'alors les pilotes sont seulement tenus de respecter les lois des États ou les règlements municipaux qui régissent, pour la plupart, le survol à basse altitude des villes ou des fermes et autres cascades téméraires.



Curtiss JN-4 "Flying Jenny

Les débuts de la poste aérienne

En 1920, la poste U.S. ouvre sa première ligne postale aérienne qui traverse le pays de part en part : New York - San Francisco. La poste volait déjà, depuis la fin de la guerre, entre New York et Washington D.C., mais rien n'avait encore été fait à pareille échelle. D'anciens pilotes militaires se relayaient sur des Curtis et autres appareils des surplus de l'armée et traversaient le pays en 32 heures contre trois jours pour les trains les plus rapides. Non rentable à ses débuts, la ligne va devenir bénéficiaire en quelques années. Les vols de nuit commencent en 1924, une fois la route entre Chicago et Rock Springs, Wyoming, complètement signalisée. En 1926, quand la poste cesse d'intervenir elle-même dans l'aviation et vend ses routes à des entrepreneurs privés, les routes aériennes signalisées s'étendent de New York aux Rocheuses. À la fin des années 20, quelques 25 000 kilomètres de routes aériennes signalisées quadrillent les U.S.A.

Mais l'aviation ce n'est pas que la poste et le transport de passagers, il faut y ajouter les relevés aériens et photographies, la détection des feux de forêts, l'épandage, les publicités aériennes et parfois les transports d'urgence à des fins médicales.

Le réseau U.S. des routes aériennes

Le réseau des routes aériennes s'articule autour de 66 grands aérodromes, à environ 400 km les uns des autres, éclairés chacun par deux projecteurs d'un demi-milliard de bougies chacun ; l'un illumine l'aérodrome et l'autre balaye l'horizon toutes les vingt secondes : un phare visible à 150 km et plus. Des petits aérodromes de secours s'espacent tous les 25-50 km, signalés par de plus petits phares. Des balises lumineuses alimentées à l'acétylène marquent les routes aériennes tous les trois miles (presque cinq km) et aident les pilotes à se repérer. De New York, deux routes lumineuses sont visibles de nuit. La première pique au sud, le long de la côte, jusqu'à Washington D.C., avant de s'enfoncer dans les terres vers Atlanta, Géorgie, où elle se sépare en deux : une branche à l'ouest vers Birmingham, Alabama, et une branche au sud vers Daytona Beach, Floride. L'autre route pique à l'ouest et longe Cleveland, Detroit, et finalement Chicago d'où partent bon nombre de routes vers les grandes villes du Middle West. De Chicago, la route continue à l'ouest vers Omaha où elle se divise en deux branches : l'une au sud vers Dallas, Texas, (une portion non éclairée continue jusqu'à Houston) et l'autre à l'ouest vers Cheyenne, Wyoming, puis Salt Lake City, Utah. De Salt Lake City, les routes vont au nord-ouest vers Portland, à l'ouest vers San Francisco et au sud-ouest vers Los Angeles. Une route complètement éclairée court aussi tout le long de la côte ouest.

L'utilisation des routes aériennes

Les routes aériennes servent à la fois aux compagnies commerciales et aux particuliers. Les 66 grands aérodromes qui forment l'armature du réseau offrent hangars, ateliers de réparations, carburant, radio, station météo, points de vente de places sur les vols commerciaux et même agence de voyage. La taxe d'atterrissage est de 2 $. L'essence se paye 5 cents le litre.

L'altitude de croisière normale est de 5 000 pieds (≈1 500 m) mais des altitudes de 10 000 pieds peuvent être atteintes sans recours à l'oxygène. À 12 000-15 000 pieds (3 500-4 500 m), les effets du manque d'oxygène peuvent se faire sentir et pilotes et passagers courent certains dangers. Les cabines pressurisées n'apparaissent pas avant la prochaine décennie.

Les vols commerciaux

Après avoir mis en place le système, la poste U.S. a vendu ses routes aéropostales à 32 entrepreneurs privés qui transportent le courrier, mais aussi le fret urgent et les passagers. En plus des routes créées par la poste, les compagnies commerciales ouvrent de nouvelles lignes particulièrement dans le Sud et le Sud-ouest. Mais aucune d'elles n'est signalisée.

Le coût des voyages aériens n'est pas réellement prohibitif : aux environs de 6 cents du km pour une vitesse moyenne de 160 km/h, ravitaillement compris. En 1929, la "Ligne Lindbergh" propose le premier ticket d'une côte à l'autre. Les passagers ne volent pas encore de nuit. Le soir, ils atterrissent et prennent le bus pour attraper leur correspondance ferroviaire. Un train de nuit les accueille, qu'ils quittent au matin pour rejoindre l'aérodrome le plus proche. Le ticket vaut 335 $, l'aller simple.

Les avions taxis

Les avions taxis existent aussi. Des pilotes privés, propriétaires de leur avion, se proposent pour des courses en dehors des vols commerciaux existants. Le coût tourne autour des 15 cents du km pour un avion de taille moyenne capable d'emmener trois passagers en plus du pilote.

La vente des routes aéropostales a donné naissance à de nouvelles compagnies comme National Air Transport ou Bœing Air Transport. Par la suite, des fusions interviendront d'où seront issues TWA, Eastern Airlines, American Airlines. Le confort avec des hôtesses, des toilettes, des ceintures et des repas à bord n'arriveront pas avant les années 30, mais le voyageur qui ne craint pas le bruit, le froid et un certain danger trouve dans les petites compagnies aériennes un moyen de transport rapide.

L'avion privé

L'avion privé, qui pourrait passer pour un luxe, est en fait abordable pour un investigateur moyen. Des avions d'entraînement peuvent être achetés aux surplus de l'armée pour à peine plus de 300 $. La location d'un hangar, le carburant, l'entretien et la taxe d'aéroport n'ajoutent qu'assez peu au total.

La décennie va voir de grandes avancées dans les conceptions. À la fin de la guerre, la plupart des avions sont des biplans à cockpits ouverts, construits en bois, câbles et toiles. En 1930, des monoplans multimoteurs entièrement fermés capables de transporter 10 personnes ou plus sur des centaines de km sans escale sont fabriqués entièrement en métal. Mais la production américaine restent en retard sur celle des

Le "Air Commerce Act" de 1926

Jusqu'à cette date, aucune réglementation cohérente ne s'applique aux avions et aux transports aériens. Avec la prise en charge des routes aériennes par des transporteurs privés, sont institués nombre de lois et règlements. Le pilotage des avions est assujetti à l'obtention d'un permis délivré par des instructeurs certifiés. Les avions sont soumis à des inspections obligatoires et doivent être assurés. Les aérodromes doivent obéir à certaines exigences ; ils doivent être clairement signalisés et les aires d'atterrissage nivelées, drainées et équipées de manches à air. Pour recevoir la qualification "A", un aérodrome doit être éclairé, avoir des aires d'envol d'une longueur au moins égale à 760 m et permettre les atterrissages et décollages dans au moins huit directions. Les qualifications descendent jusqu'à "F" et même "X" pour non qualifié. À la fin de 1928, il y a plus de 4 000 aérodromes qualifiés.

Les lignes aériennes

Les années qui suivent immédiatement la guerre mondiale ne vont guère voir progresser l'aviation commerciale. Se tasser aux débuts de l'épopée aérienne dans un avion bruyant et inconfortable pour gagner un peu de temps sur les luxueuses voitures Pullman n'est pas une proposition très attractive. Aeromarines est la première ligne américaine a avoir quelques succès. Elle exerce de 1919 à 1923 et propose une liaison passager entre New York et Atlantic City, New Jersey et, plus tard, des lignes entre Miami et Nassau qui permettent aux assoiffés d'échapper à la Prohibition. Avec des hydravions Curtiss rachetés 6 000-9 000 $ pièce à la marine U.S., Aeromarines étend bientôt son réseau vers la Havane. Quand elle cesse son activité en 1923, tout un éventail de vols réguliers ou spéciaux relient les grandes villes de Detroit à Cleveland et s'étendent jusqu'à Cuba.

Mais il faut attendre le milieu des années 20 pour que le transport aérien devienne une activité rentable. Ryan Airlines, la première compagnie prospère est fondée en 1925. Elle commence avec une poignée de biplans des surplus de l'armée et offre, la première, un service continu sur l'année. Sa ligne San Diego - Los Angeles est proposée à 17,50 $ l'aller simple et 26,50 $ l'aller-retour, voyage au sol jusqu'à et depuis l'aérodrome compris. Cette ligne transporte quelque 5600 passagers en 1926 mais ferme l'année suivante quand le propriétaire, T. Claude Ryan, décide de se spécialiser plutôt dans la construction d'appareils. Le "Spirit of St. Louis" de Lindbergh est un monoplan Ryan.

pays européens. En 1928, l'Amérique ne livre que 5 000 avions et la moitié d'entre eux sont des biplans à cockpits ouverts bon marché. Parmi les autres, on ne compte que 85 monoplans modernes à cockpit fermé et seulement 60 d'une taille suffisante pour le transport.

L'avion typique est capable de vitesse de croisière de 110-160 km/h pour une autonomie de 400-650 km. Mais les avions peuvent être personnalisés suivant les souhaits de leur propriétaire. Des moteurs plus puissants peuvent être installés pour augmenter la vitesse et des réservoirs supplémentaires pour allonger l'autonomie. Ceci dit, les moteurs d'avion sont chers et les modèles les plus puissants coûtent des milliers de dollars. Plus de carburant embarqué signifie moins de place pour les passagers ou le fret, et le poids de ce carburant peut complètement altérer le comportement de l'appareil. Tout cela doit être pris en compte lors d'éventuelles modifications.

Compétence - Navigation Aérienne

Survoler un pays connu aux repères familiers ou suivre une route aérienne signalisée ne nécessite aucune connaissance particulière en navigation. Mais en pays inconnu, ou quand on a perdu une route aérienne, la compétence Navigation Aérienne devient nécessaire si l'on veut connaître précisément sa position.

La navigation aérienne se fait suivant la méthode de navigation dite "à l'estime" et nécessite quelques instruments spéciaux et connaissances particulières ; elle peut être apprise d'un professeur expérimenté ou par l'étude. Le pilote corrige sa trajectoire calculée à partir de ses caps et vitesses de dérive induites par le vent et autres facteurs et obtient ainsi sa position véritable. La navigation astronomique n'est utilisée que comme une méthode de vérification des résultats obtenus "à l'estime".

À la fin de la décennie, les émetteurs-récepteurs deviennent accessibles. En cas d'urgence, la radio peut servir à déterminer la position. Deux stations au sol qui reçoivent les appels de détresse d'un appareil sont souvent capables d'en déterminer la position. Des expériences dans le domaine des radiophares se montrent prometteuses. La navigation de nuit n'est pas très difficile, surtout si l'on s'en tient aux routes aériennes signalisées. Le brouillard représente le véritable danger ; sans aucun repère visuel, les pilotes doivent recourir aux instruments, ne serait-ce que pour conserver l'assiette de l'appareil. Même un aérodrome signalisé peut être difficile à trouver dans le brouillard.

Les hydravions

Les hydravions, monocoques ou sur flotteurs, intéressent beaucoup les concepteurs de l'époque. Parce qu'ils peuvent atterrir et décoller sur l'eau, ils ne sont pas limités aux aires d'envol de longueur standard. Ce sont les avions les plus grands et les plus puissants qui existent.

Les hydravions sur flotteurs se présentent comme des appareils, petits ou moyens (jusqu'à 4-5 tonnes) avec des flotteurs en guise de train d'atterrissage. Ces flotteurs diminuent à la fois la capacité de soute et la vitesse de pointe d'environ 10 %. Mais un record de vitesse à 453,2 km/h est établi par un hydravion de construction britannique en 1927.

Les hydravions monocoques sont de gros avions dont le corps s'appuie directement sur l'eau. Un des plus grands pèse 15 tonnes et comporte quatre moteurs pour une puissance de plus de 2 600 ch et un équipage de cinq personnes. Raisonnablement capables de tenir la mer, les monocoques peuvent amerrir en cas de mauvais temps et attendre une éclaircie avant de redécoller.

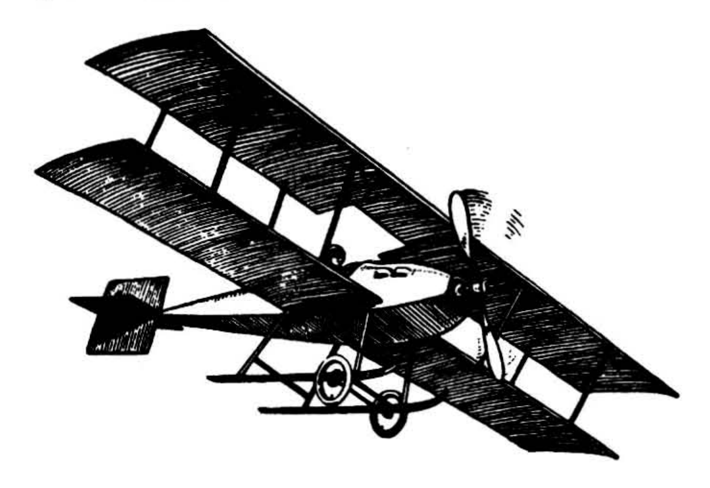
Les instruments

Même si de nouveaux instruments et indicateurs sont mis au point tous les jours, le cockpit typique contient tachymètre, indicateurs d'huile et de température, anémomètre, altimètre, horizon artificiel et indicateur de vitesse verticale et, peut-être, un émetteur-récepteur.

Les avions courants

Suivent quelques modèles représentatifs des avions disponibles. Certains ont été conçus pour l'aviation civile alors que d'autres sont des versions civiles de modèles développés pour l'aviation militaire. Certains, en particulier les avions-écoles, sont des surplus de l'armée.

Déterminer le prix des avions est problématique. Du fait de la petitesse du marché et de ses besoins très spécialisés, beaucoup d'avions sont encore construits à la commande. Occasionnellement, des avions ne sont pas acquis par ceux qui les ont commandés et sont vendus par le constructeur à des prix plus bas que la normale. Les surplus de l'armée offrent d'excellentes affaires aux acheteurs. Les prix de l'occasion dépendent énormément de l'état des appareils et de la demande locale. Les prix exacts doivent être décidés par le Gardien. En général, les biplans à cockpits ouverts sont les meilleurs marchés et les monoplans fermés beaucoup plus chers. Un bimoteur vaut généralement le double d'un monomoteur.



Avro 504k

Des milliers de ce biplan biplace ont été construits entre 1916 et 1918. Après la guerre, beaucoup se retrouvent aux mains des casse-cou de foires qui se produisent régulièrement dans les campagnes. L'Avro a volé partout dans le monde, en particulier au Japon, en Australie, en Europe, en Amérique du Sud et aux U.S.A. Avion polyvalent, le 504 peut être équipé de skis, de flotteurs ou bien du train classique. Les appareils militaires sont équipés d'une unique mitrailleuse synchronisée.

Le prix usine en Angleterre est de 3 900 $ (868 £) sans le moteur, 4 300 $ (907 £) avec un moteur Clerget de 130 ch et un peu moins cher avec un LeRhone de 110 ch. Mais les civils peuvent l'acheter très bon marché, jusqu'à 2 900 $ (650 £) moteur compris, suivant les moments.

Avec le Clerget, la vitesse de pointe de l'Avro est de 150 km/h et son autonomie (à vitesse de croisière) de 400 km.

Curtiss JN-4 "Flying Jenny"

Le cockpit ouvert de ce biplan contient deux places en ligne à double commande. Produit du perfectionnement d'autres appareils Curtiss, utilisé dans la guerre contre Pancho Villa, le biplan JN-4 est l'avion le plus représenté dans l'armée U.S. pendant la première partie de la décennie. Des milliers de pilotes se sont formés sur Jenny pendant la guerre ou après. Cet appareil fiable est le premier à être produit à la chaîne aux U.S.A. À partir de 1916, quelque 7 280 appareils vont être fabriqués dont 4 800 rien que pour l'armée U.S. Après la guerre, les Jenny d'occasion s'achètent de 600 à 500 $ et figurent régulièrement dans les spectacles aériens itinérants.

Motorisé avec un Curtiss de 90 ch, le Jenny a une vitesse de pointe de 120 km/h et une autonomie de 240 km.

Farman F.60 Goliath

Conçu en 1919, cet avion français est le premier véritable avion de ligne. Avec ses deux membres d'équipage et ses douze passagers, ce biplan bimoteur assure une ligne régulière Paris-Londres à partir de 1920 et se montre parfaitement sûr.

Le Goliath est motorisé par deux Salmson d'une puissance totale de 520 ch. La vitesse de croisière est de 120 km/h et l'autonomie de 400 km.

Felixstowe F.2A

Hydravion monocoque conçu pour les patrouilles maritimes et la lutte anti-sous-marine en 1917, le biplan F.2A a été responsable de la destruction de plusieurs sous-marins et même quelques zeppelins. L'armement militaire standard est constitué par quatre à sept mitrailleuses Lewis et une soute à bombes d'une capacité de 100 kg. Désarmés, ces avions, peuvent être achetés auprès des surplus militaires à des prix raisonnables. Adaptés pour le fret ou les passagers, ils restent des appareils très efficaces.

Le F.2A peut accueillir six personnes et tire une puissance totale de 690 ch de ses deux moteurs Rolls-Royce. Sa vitesse de pointe est de 150 km/h et son autonomie de 800 km.

Sopwith 7F.1 Snipe

Successeur du fameux Sopwith Camel, le chasseur biplan Snipe est mis en service en 1917. Après la guerre, il est conservé par la R.A.F. comme avion- école jusqu'en 1926. Parfois proposé par les surplus militaires, il est d'une utilité restreinte du fait de son unique place et de sa capacité de port limitée. Dans sa version militaire, il est équipé de deux mitrailleuse Vickers synchronisées, placées au-dessus du moteur.

Avec un moteur Bentley de 230 ch, la vitesse de pointe du Snipe, est de 195 km/h et son autonomie de 480 km.

Junkers F13

Ce monoplan monomoteur construit entièrement en métal est très en avance sur son temps. Si le cockpit est ouvert, le compartiment passager est fermé et bien aménagé. Conçus spécifiquement pour le marché civil, 322 F 13 vont être construits de 1919 à 1932 et utilisés par quelques armées nationales comme transports de matériel. C'est le premier avion de sa catégorie à posséder des ceintures de sécurité et son train d'atterrissage peut être équipé de roues, de skis ou de flotteurs.

Le Junkers offre six places en plus de celles des deux membres d'équipage et son moteur BMW de 185 ch lui donne une vitesse de croisière de 140 km/h et une autonomie de 700 km.

Dornier Do 15 Wal

La production de cet appareil commence en 1923 et va se poursuivre jusqu'en 1932. Le modèle initial est continuellement perfectionné, ce qui va modifier la puissance de ses moteurs ou même son envergure et son poids. Hydravion monocoque, le Wal est remarquable par son aile unique supérieure et ses deux moteurs montés en ligne au-dessus en configuration pousse-tire. Conçu en Allemagne, le premier Wal est construit en Italie pour se conformer aux traités qui restreignent la production allemande. Le Wal est l'un des meilleurs engins de sa catégorie ; dans sa version militaire, cet appareil de reconnaissance est armé de deux mitrailleuses MG15 de 7,92 mm et peut emporter quatre bombes de 50 kg accrochées à ses ports extérieurs.

Au cours des années 20, un explorateur norvégien, Roald Amundsen (1872-1928), tente l'exploit de survoler le pôle Nord avec une paire de Wal. Un des avions s'écrasa sur les glaces flottantes, ce qui obligea l'autre à un atterrissage risqué afin de récupérer l'équipage en perdition. Quand les eaux furent dégagées de la glace sur une longueur suffisante pour décoller, le Wal surchargé réussit à ramener l'expédition à bon port.

Le Wal dispose de quatre places. Ses deux moteurs BMW lui donnent une puissance totale de 1 500 ch, une vitesse de

pointe de 220 km/h, une vitesse de croisière de 190 km/h et une autonomie de 2 200 km/h.

Fokker F. VIIA/3m

Construit par la célèbre Dutch Fokker, le monoplan F. VII commence sa carrière en 1923 comme monomoteur de transport. En 1925, la version trimoteurs est proposée et va offrir à cet appareil ses plus grands succès. Avec son train d'atterrissage qui accepte skis et flotteurs, le F. VII/3m vole partout dans le monde. Onze d'entre eux ont même été achetés par l'armée U.S. et servent d'avions cargos sous la dénomination C-2.

L'heure de gloire de cet appareil vient le 9 mai 1926 quand un Fokker F. VII transporte Richard Byrd et son copilote Floyd Bennett au-dessus du pôle Nord. Parmi les autres records établis par cet avion, on peut citer un vol de 3 900 km de Oakland, Californie, à Hawaii et, en 1929, un vol de 150,67 heures grâce aux ravitaillements en vol fournis par un avion citerne Douglas C-I.

Le Fokker accueille dix passagers et deux membres d'équipage. Ses trois moteurs Armstrong Siddeleys d'une puissance totale de 645 ch lui donnent une vitesse de pointe de 185 km/h, une vitesse de croisière de 150 km/h et une autonomie de 770 km.

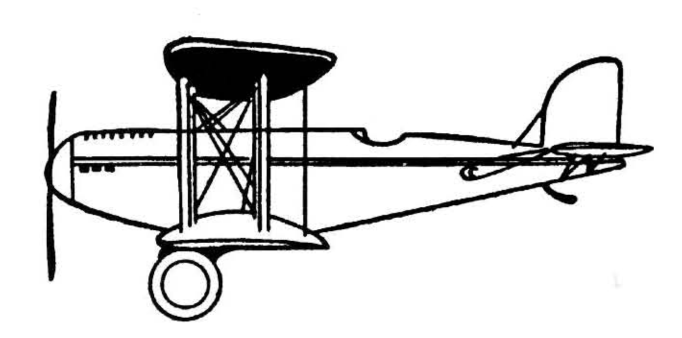
De Havilland Moth

Ce biplan bon marché a un succès immense et ne cesse d'être amélioré pendant toute son histoire. Des versions plus tardives, appelées Gypsy Moth et Tiger Moth, avec de meilleurs moteurs ont été développées. Amy Johnson a réussi sur son Un Gypsy Moth le premier Angleterre-Australie en solo d'une femme. Des milliers de ces avions serviront d'avions-écoles dans les premiers jours de la seconde guerre mondiale.

Ce biplace est généralement équipé d'un Cirrus de 60 ch qui lui donne une vitesse de pointe de 145 km/h et une autonomie de 240 km.

Ford 4-AT Trimotor

Très semblable en apparence au trimoteur Fokker F. VII, le monoplan Ford montre une carrosserie de tôle ondulée recouverte d'aluminium inoxydable, ce qui lui donne une durée de vie exceptionnelle. Cette innovation lui vaut son surnom "Tin Goose", l'Oie de Fer Blanc. Parmi les autres nouveautés, on peut remarquer le freinage sur les roues et une roue à l'arrière



de l'avion au lieu d'un simple patin. Même si le compartiment passager est bruyant, ce qui est le cas sur tous les trimoteurs, l'appareil représente les derniers progrès dans le domaine du transport de voyageurs. Un trimoteur Ford à l'envergure modifiée et aux réservoirs géants, baptisé le "Floyd Bennett", transporte Richard Byrd et Bernt Balchin au-dessus du Pôle Sud en novembre 1929.

Il transporte 14 passagers et deux membres d'équipage. Trois moteurs Wright d'une puissance totale de 900 ch lui donnent une vitesse de pointe de 210 km/h et une autonomie de 1830 km. Même si sa production est arrêtée en 1932, quand des appareils plus grands, des bimoteurs, l'ont rendue obsolète, l'Oie de Fer Blanc, increvable, va parcourir les cieux pendant encore des dizaines d'années.

Lockheed Vega

Ce monomoteur à aile unique supérieure est conçu spécifiquement pour le marché civil. Il commence sa carrière en 1927 et va être adopté par des célébrités. À son bord, Amelia Earhart et Wiley Post vont faire la première traversée de l'Arctique d'ouest en est, de Point Barrow, Alaska, à Spitsbergen au nord de la Norvège. En 1933, Wiley Post pilotee un Vega lors de son tour du monde en solitaire si médiatisé.

Le Vega accueille six passagers et le pilote. Les 450 ch de son Pratt & Whitney lui donnent une vitesse de croisière de 275 km/h et une autonomie de 885 km.

Les accessoires

Les pilotes potentiels voudront sûrement s'équiper, dans tous les bons surplus militaires, du casque d'aviateur en cuir

Performances des avions

Les performances des avions dépendent énormément des moteurs utilisés, de la charge, etc. Les chiffres suivants ont été réunis par la R.A.F. et s'appliquent à des appareils construits à la fin des années 20. Ils peuvent être utilisés pour estimer à l'à peu près les performances d'appareils de taille et puissance comparables.

L'**Équipage** désigne le nombre de navigants nécessaires pour manœuvrer correctement l'appareil ; **ch**, le nombre total de chevaux développés par le ou les moteurs ; **Poids**, le poids total y compris carburant et équipage ; **Surface**, la surface d'appui des ailes, exprimée en mètre carré ; **Charge**, le poids supplémentaire que peut accepter l'appareil ; **VP**, la vitesse de pointe, généralement supérieure de 20-25 % à la vitesse de croisière recommandée ; **PA**, la vitesse ascensionnelle maximum en pieds par minute pour une altitude de 6 500 pieds (le pouvoir ascensionnel de l'appareil diminue quand l'altitude augmente et l'atmosphère devient moins dense) ; **Plafond**, le plafond pratique de l'appareil, l'altitude à laquelle son **PA** tombe au-dessous de 100 pieds par minute.

Appareil	*Équipage*	*ch*	*Poids*	*Surface*	*Charge*	*VP*	*PA*	*Plafond*
Chasseur monoplace	1	394	1337	272	160	248	1635	27 100
Bombardier monoplace	2	670	3529	645	470	196	790	18 000
Bombardier bimoteur	3	964	4019	895	480	209	970	23 500
Bombardier de nuit	4	940	8 381	2010	1410	150	135	7 600
Polyvalent	2	482	1925	453	245	212	955	22 700
Hydravion sur flotteurs	3	470	2406	411	260	209	800	18 900
Hydravion monocoque	5	940	6 492	1344	935	162	323	14 300

(4,98 $), des lunettes (2,49 $) et du blouson de cuir fourré (8,95 $). L'écharpe blanche est optionnelle et coûte entre 1,49 $ et 2,49 $.

Les parachutes

Même si les pilotes allemands ont testé l'usage des parachutes dès la fin de la guerre, leur utilisation ne se généralise qu'autour de 1921. Le modèle qui se porte sous les fesses a été développé par l'armée U.S. en 1919 et rencontre le plus grand succès. D'un poids de 8 kilos, il sert de coussin aux pilotes. Des modèles dorsaux et ventraux sont aussi proposés et parfois préférés par les navigants qui doivent se déplacer pendant les vols. Presque entièrement faits de soie, les parachutes coûtent de 35,95 à 45,95 $. Ils se composent d'une voilure de 6,50-8,50 m de diamètre et d'un extracteur, un mini parachute qui est d'abord libéré et qui va entraîner la voilure. Les parachutes sont correctement pliés lors de l'achat. Leur repliage doit être fait correctement pour qu'ils puissent retrouver leur place dans leur sac et se déplier correctement lors de la prochaine utilisation.

Les surplus militaires proposent aussi des parachutes à cartouches éclairantes. Celles-ci produisent une lumière intense de courte durée. Attachées à des parachutes, elles peuvent être larguées par avion, éclairer de vastes surfaces et servir à rechercher des fuyards ou à prendre des photos. Elles coûtent 1,95 $ l'unité.

L'armement

Les avions sont facilement militarisés. Beaucoup sont à l'origine des appareils militaires et les autres peuvent être modifiés comme on le souhaite. Les mitrailleuses représentent le choix le plus courant ; Browning, Vickers et Lewis étant les plus utilisées. Sur les avions militaires, les mitrailleuses sont mécaniquement synchronisées avec l'hélice pour que les balles passent entre les pales de celle-ci sans jamais les toucher et que le pilote puisse s'asseoir en toute sécurité derrière son arme. Il est peu probable que l'on puisse ainsi synchroniser un avion civil, mais la mitrailleuse peut être montée sur l'aile au-dessus du cockpit. Pour les appareils à cockpit ouvert, elle est montée sur une tourelle et servie par le passager à l'arrière. Les mitrailleuses légères Lewis sont souvent montées de cette manière.

Les bombes aériennes sont maintenant construites et stockées. Elles peuvent peser jusqu'à une tonne huit et avoir cinq mètres d'envergure. Il y a peu de chances qu'aucun appareil accessible à un investigateur puisse jamais soulever semblables monstres. Mais les petites bombes de 2 à 5 kilos peuvent facilement être larguées à la main d'un cockpit ouvert ou d'un hublot. Elles ne sont pas facilement accessibles en dehors du marché noir des armes.

Compétence - Parachutisme

Tout le monde peut atteindre les bases nécessaires à l'utilisation d'un parachute en quelques minutes. S'assurer que les courroies sont correctement serrées (surtout entre les jambes) et savoir tirer la commande d'ouverture sont les bases rudimentaires pour qu'un novice exécute un saut en cas d'urgence. Les deux techniques recommandées pour un saut sans risque sont le "décollage" et la "chute libre". Dans les deux cas, le parachutiste doit s'écarter sur une aile jusqu'à être sûr de ne pas se trouver sur la trajectoire de la queue. Dans la méthode décollage, le parachutiste s'accroche à l'avion et tire sur la commande d'ouverture. Le parachute, en s'ouvrant, le tire alors en arrière loin de l'avion. La chute libre implique un saut de plusieurs secondes avant de tirer sur la commande libérant le parachute. Les conséquences d'une chute libre prolongée inquiètent beaucoup, mais des chutes de 1 200 m ont été effectuées sans effets néfastes apparents.

Les parachutes demandent 50 mètres pour s'ouvrir complètement et devenir efficaces. On considère que 80 m est un minimum de sécurité. Des sauts en parachute ont été réussis à 25 000 pieds (7 600 m) d'altitude.

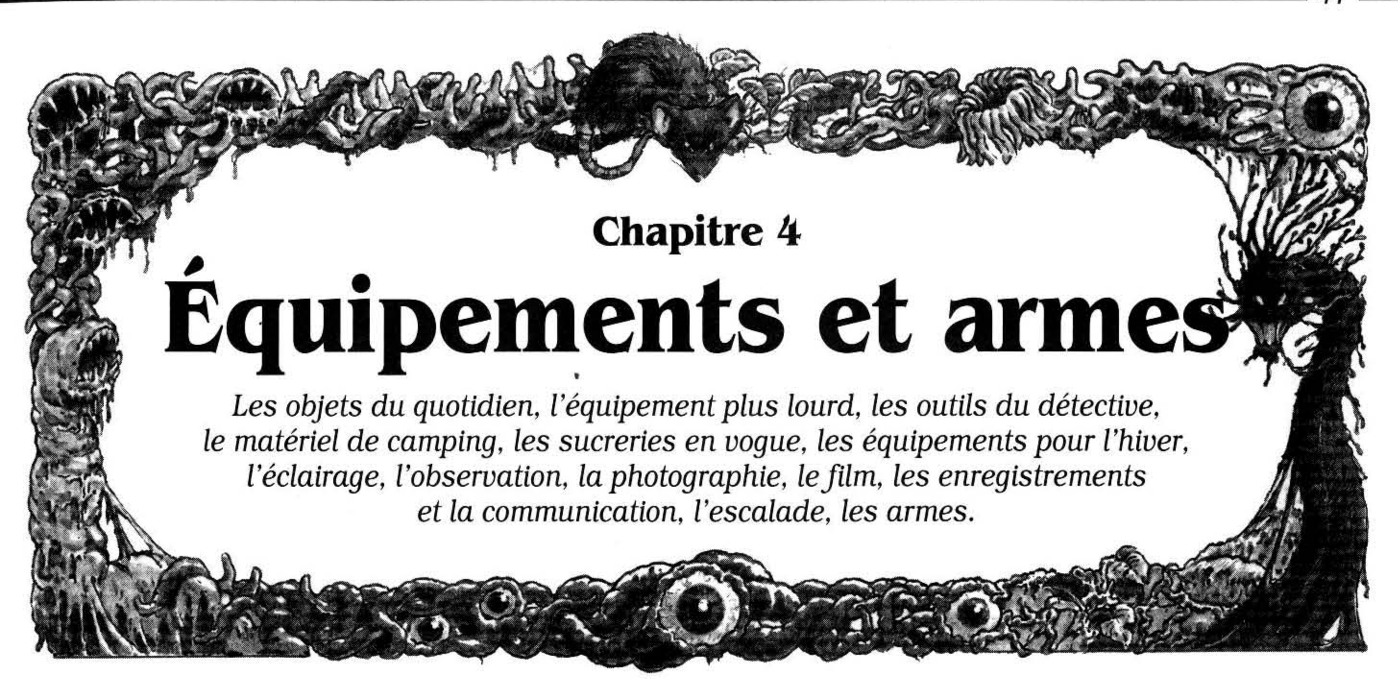
Un saut correct et sûr demande une compétence spécifique. En quelques minutes, on peut apprendre les bases et acquérir les chances de base de 20 %. Seule l'expérience des sauts améliore la compétence.

Un parachute déployé peut parfois se mettre à osciller. Si rien n'est fait, il peut basculer trop loin et partir en torche. Ces oscillations peuvent être maîtrisées en exerçant des tensions sur les suspentes de manière à les amortir.

Les parachutes sont manœuvrables jusqu'à un certain point. Si on tire les suspentes d'un côté seulement, le parachute glisse de ce côté. Mais, il faut noter que cette méthode augmente la vitesse de chute et qu'elle devrait être évitée à l'approche du sol. Elle permet à un parachutiste d'esquiver des arbres, des bâtiments et des lignes électriques.

Un atterrissage en douceur préserve la santé de celui qui saute. Un parachutiste chute à une vitesse de 5 à 7 mètres par seconde suivant son poids ; cela correspond à une chute de 1 m 50 à 3 m. Fréquemment, le sauteur sous-estime la hauteur et plie ses jambes trop tôt ce qui le fait atterrir dans une mauvaise position. Des coups de vent brusques à l'atterrissage peuvent emporter le parachute de côté et provoquer des entorses en cas d'atterrissage brutal. Si on doit se recevoir dans l'eau, mieux vaut se défaire du parachute et sauter à 2 ou 3 mètres de la surface. Cela aussi demande un jet sous la compétence Parachutisme.

Enfin, une fois au sol, le vent peut s'emparer de la voile et traîner le parachutiste sur le sol. Un jet réussi en Parachutisme permet de replier rapidement le parachute pour qu'il n'offre plus de prise au vent.

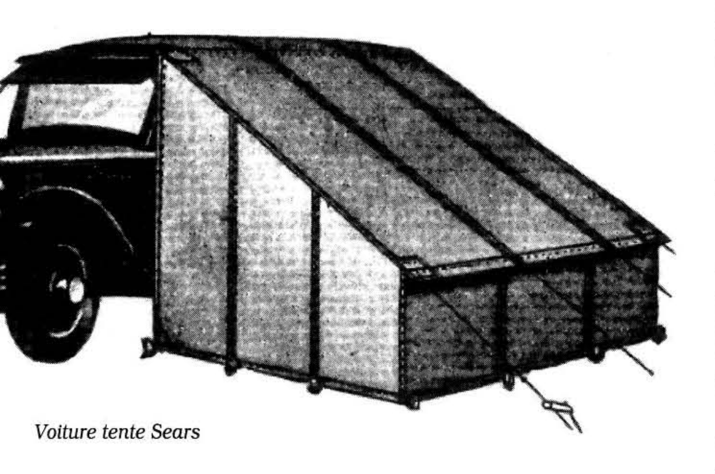


Chapitre 4

Équipements et armes

Les objets du quotidien, l'équipement plus lourd, les outils du détective, le matériel de camping, les sucreries en vogue, les équipements pour l'hiver, l'éclairage, l'observation, la photographie, le film, les enregistrements et la communication, l'escalade, les armes.

Certains accessoires sont nécessaires à presque toutes les investigations. Parmi ceux-ci, les armes représentent souvent une priorité. Ce qui suit traite de différents équipements facilement accessibles et présente une description de diverses armes en s'attachant particulièrement aux armes à feu.



Voiture tente Sears

Les objets du quotidien

Il existe un certain nombre d'articles que tous les investigateurs portent, ou devraient porter, sur eux. Beaucoup peuvent s'utiliser à d'autres fins que leur destination première.

Même si les modèles à bracelet leur sont maintenant préférés, les grosses montres à gousset peuvent servir de cadran solaire et, donc, à s'orienter. Elles se font aussi pots-de-vin en cas d'urgence, comme tous les bijoux en général. En ce qui concerne les valeurs, investir dans une ceinture à secrets n'est pas une mauvaise idée. Les petits miroirs de poche, que l'on trouve dans les sacs à main des dames, sont très utiles pour vérifier si quelqu'un respire encore, faire des signaux lumineux ou regarder dans les coins.

Ayez toujours sous la main un crayon et un carnet. Le couteau suisse est aussi recommandé ; certains modèles disposent d'une douzaine de lames et outils. Un mètre ruban, un bout de craie, une lunette sont toujours utiles et les petites longues-vues qui tiennent dans la poche sont appréciables dès que l'on sort. Une boîte d'allumettes imperméable est également plus sûre.

L'équipement lourd

Beaucoup d'investigateurs conservent dans le coffre de leur voiture un ensemble standard d'équipements d'urgence. L'inventaire classique comprend pelle, pioche, cisaille, pince monseigneur, boîte à outils avec tenaille et scie à métaux, trousse de premiers soins et corde. Les guides de voyages, cartes et peut-être un guide local sont aussi recommandés. Une paire de torches pyrotechniques lentes peut se révéler utile en cas d'urgence.

Les outils du détective

Une paire de menottes et un jeu d'outils de serrurier peuvent aussi rendre service. Le prix de ce dernier est compris entre 15 $ pour le kit de l'apprenti et 45 $ pour la trousse d'outils de précision en cuir. Il existe aussi un kit pour les amateurs d'empreintes digitales, avec pinceaux, deux sortes de poudre et manuel d'instructions ; le tout pour 5 $.

Le matériel de camping

Le succès de l'automobile privée a popularisé le camping. Une vaste gamme d'objets destinés à cet usage est donc disponible.

Les tentes en toile se trouvent à des prix qui vont de 5,95 $ à près de 50 $ pour des tailles de 2,10 m x 2,10 m à 5 m x 7 m. Un modèle, vendu 14,95 $ se monte sur le côté d'une automobile. Les réchauds à gaz valent de 4 à 10 $ et un service aluminium pour quatre personnes, moins de 5 $. Les thermos coûtent 1,09 $. Les sacs de couchage sont encore rares, mais il existe tout un éventail de lits pliants pour 3-10 $ et de matelas pour 4-8 $ supplémentaires. Les chaises et tabourets pliants en toile et bois se payent moins de 1 $. Le couchage imperméabilisé avec sa couverture vaut dans les 4-10 $. On trouve une baignoire escamotable pour 7,98 $. Des couteaux avec gaine se paient entre 1,79 $ et 2,48 $. Une boussole va coûter de 55 cents à 2,45 $ pour un modèle décoré de pierres. Pour 1,98 $, un podomètre permet de mesurer les distances parcourues à pied.

Pour l'hiver

Une paire de chaussures de neige se vend 5,98 $; les skis de 2,39 $ à 5,48 $ et la paire de fixations 1,98 $; les bâtons se

trouvent à 79 cents l'unité. Une paire de patins à glace vaut entre 3,89 $ et 8,95 $.

L'éclairage

Que l'on campe ou que l'on explore une caverne, un bon éclairage est primordial. Plusieurs types sont proposés.

Cartouches pyrotechniques : Elles se présentent comme des tubes de carton et s'allument par arrachage du sommet. Maintenues verticales, elles donnent une assez vive lumière et sont particulièrement utiles quand il s'agit d'éclairer de grands volumes. Certaines sont équipées d'une pointe qui permet de les planter dans le sol. Souvent utilisées en cas d'urgence, elles sont disponibles dans tout un éventail de couleurs en plus du blanc standard.
Prix : 27 cents l'unité.

Lanternes au kérosène : Ces lampes existent depuis longtemps. Elles projettent une douce lumière jaune dans toutes les directions et brûlent pendant 4 à 8 heures sans être réalimentées. Ces objets dangereux peuvent exploser s'ils tombent au sol ou s'ils sont retournés. Après une immersion, la lampe doit être démontée, nettoyée, séchée et la mèche et le carburant remplacés.
Prix : à partir de 1,39 $.

Lanternes à gaz d'alcool : Construites par Colemen, Inc. et d'autres compagnies, ces lanternes brûlent des vapeurs mises sous pression par une pompe à main. Elles produisent une vive lumière blanche et les plus grosses, contenant jusqu'à 1 litre d'alcool, peuvent brûler pendant 8-12 heures sans recharge, même s'il faut parfois pomper pour maintenir la pression. Quoique plus sûres que les lanternes au kérosène, ces lampes restent assez fragiles. Lors d'une chute, il est presque certain que le manchon (la mèche) et même le globe qui l'entoure cassent. Après une chute dans l'eau, la lanterne est inutilisable à moins d'être démontée, nettoyée, séchée, ce qui prend bien deux heures.
Prix : 5,48 $ avec une pompe indépendante, 6,59 $ avec une pompe intégrée. Les manchons coûtent 35 cents la demi-douzaine et les globes de rechange 63 cents l'unité.

Torches électriques : Elles sont alimentées par des piles électriques et sont proposées sous diverses formes. Leur lumière est plus faible que celle des lanternes à gaz et généralement concentrée en faisceau. Un jeu de piles neuves donne de 2 à 4 heures d'autonomie, mais la lumière tend à s'affaiblir à l'usage. En cas de chute, il y a 75 % de risques pour que le filament de l'ampoule casse. Si une ampoule de rechange est disponible, le remplacement ne prend que deux minutes. Après une chute dans l'eau, la torche électrique doit être démontée, nettoyée, séchée et remontée ce qui prend 5 à 10 minutes.
Prix : Le modèle à une pile coûte 1,35 $ et celui à deux piles 2,25 $. Elles pèsent respectivement 2,5 et 3,5 kilos. Les piles de rechange coûtent 30 cents pièce et les ampoules 21 cents.

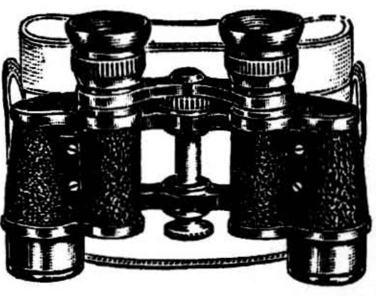
Lampes au carbure : C'est le type utilisé par les mineurs et autres professionnels. Elles sont proposées sous diverses formes : lanterne, lanterne-projecteur, lampe-torche et lampe de casque. Elles émettent une vive lumière blanche en brûlant l'acétylène produit par des cartouches chimiques. Leur lumière est la plus intense et leur durée de vie est de 2-4 heures avec une petite cartouche et beaucoup plus longtemps avec une cartouche grand modèle, pendue à la ceinture. En cas de chute, elles s'éteignent généralement mais se rallument facilement même si elles ont été immergées. La flamme, nue, représente un certain danger.
Prix : Une petite lanterne à réflecteur coûte 89 cents et le modèle perfectionné avec allumage intégré 1,55 $. Une grosse lanterne qui projette un faisceau à 90 m vaut 2,59 $. Le modèle longue distance "Hunters" (chasseurs) avec cache et cartouche à la ceinture se vend 5,95 $. Les cartouches de carbure de 1 kg coûtent 27 cents et le modèle de 5 kg 1,25 $.

L'observation

En campagne, les longues-vues se montrent très utiles. Les petits modèles télescopiques sont corrects mais les jumelles, avec leur plus large gamme d'utilisations, leur sont supérieures.

Une longue vue achromatique avec un grossissement de x10 et une largeur de champs de 30 m à 1 000 m coûte 3,45 $; pour un grossissement de x20 et une largeur de champ de 22 m, 5,95 $; et ce, pour des longueurs (repliées) de 13 et 20 cm qui permettent de les glisser dans une poche de manteau.

Les jumelles de théâtre d'un grossissement x2 ou moins coûtent 3-4 $. Les jumelles classiques avec un grossissement de x3 à x6 et des largeurs de champs qui vont de 40 à 75 m (à 1 000 m) coûtent typiquement 6-13 $. Une paire de jumelles à prisme de qualité supérieure, importée, permet un grossissement de x8 et une meilleure largeur de champs, 115 m à 1 000 m. Elle coûte 28,50 $.

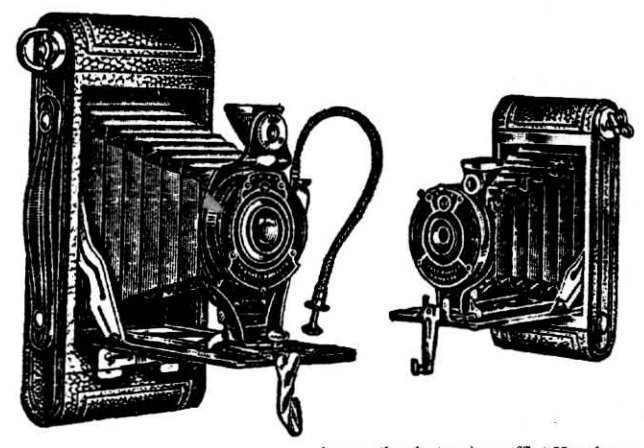


Jumelles à prisme x 8

La photographie

Des appareils bon marché sont construits par un certain nombre de fabricants, mais le marché est dominé par Eastman Kodak. Les Kodak Brownies existent en quatre modèles de 2,29 $ à 4,49 $ pour des négatifs qui vont de 2 pouces 1/4 x 3 1/4 (5,7 x 8,3 cm) à 2 7/8 x 4 7/8 (7,3 x 12,4 cm). De meilleurs appareils, à soufflets, sont proposés suivant trois différentes gammes et coûtent de 4,25 $ pour le modèle de poche jusqu'à 28 $ pour le haut de gamme.

Les pellicules sont en noir et blanc. Les lampes flash n'existent pas encore et la photographie en intérieur demande un éclairage spécial ou de la poudre de magnésium et la compétence Photographie. On trouve aussi posemètres, pieds, objectifs et différents filtres. Des mallettes imitation cuir destinées à



Appareils photos à soufflet Hawkeye

accueillir ces équipements se vendent entre 1,80 $ et 2,25 $. Les pellicules coûtent de 20 à 50 cents le rouleau ; la plupart comptent six prises. Le développement revient à 9 cents le tirage sur papier et à 5 cents le négatif. Les investigateurs qui préfèrent développer eux-mêmes se voient proposer un vaste choix de matériel.

Le film

L'équipement amateur existe depuis longtemps, mais la pellicule de 35 mm utilisée impliquait des appareils encombrants et chers. Kodak propose depuis peu le format 16 mm. La camera, assez légère pour être tenue à la main coûte 90 $ et le projecteur 70 $. Le film, développement compris, revient à 5,40 $ pour une bobine de 100 pieds et doit être envoyé par la poste à Kodak pour y être développé. Pathé, en France, a récemment mis sur le marché un format 9,5 mm.

L'enregistrement du son

La bande magnétique n'est pas encore inventée et les enregistrements se font par gravure directe sur une matrice. Les seuls enregistreurs portables sont des machines à dicter du type de celles construites par Dictaphone, Inc.

La gravure se fait sur un cylindre de cire, mis en rotation par un mécanisme à remontoir du même type que celui des tourne-disques. L'utilisateur parle dans un pavillon. Le processus de restitution du son est exactement inverse à celui d'enregistrement. Les cylindres sont réutilisables. Un appareil spécial les pèle pour enlever les enregistrements précédents et les lisse pour permettre une nouvelle utilisation. Typiquement, un Dictaphone coûte 39,95 $.

L'enregistrement magnétique est encore balbutiant. Les enregistrements se font sur du fil embobiné et le système reste très coûteux. Un modèle intéressant, le Télégraphone (inventé en 1910), est relié à un téléphone dont il enregistre automatiquement les communications. Les enregistreurs à fils sont alimentés par des batteries qui se rechargent sur le courant domestique. Un enregistreur coûte 129,95 $ et le Télégraphone 149,95 $.

Communication

Les émetteurs récepteurs sont beaucoup trop lourds et fragiles pour servir en campagne, même quand le problème de l'alimentation électrique peut être résolu. Les téléphones de campagne, reliés par des fils et alimentés par des batteries ou des générateurs à manivelle, représentent le meilleur système disponible. Le fil est enroulé sur des bobines pour permettre de déplacer le téléphone sans difficulté.

Des récepteurs radio peuvent être emportés ; la plupart fonctionnent quatre à six heures sur batteries.

L'escalade

Les cordes sont en coton ou en chanvre. Ce dernier offre les meilleures performances : il s'effile plus difficilement et il est naturellement imperméable ou presque. Mais il est très lourd et d'un transport malaisé au-delà de 30 m de corde. Le coton est beaucoup plus léger et flexible, mais il rompt plus facilement, ce qui peut être tout à fait désastreux.

L'escalade est en vogue depuis le milieu du siècle précédent, mais l'équipement disponible se limite au baudrier (1,59 $), crampons (à attacher aux chaussures, 1,98 $), pitons, piolet et grappin. Il n'existe pas de chaussures d'escalade fabriquées par des professionnels. La plupart des grimpeurs se contentent de planter des clous à travers la semelle de solides chaussures de cuir.

Divers

Piège à ours, 11,43 $; casque de cuir rembourré pour le football, 3,65 $; chaussures de sport en toile à semelle de crêpe, 1,98 $; fauteuil roulant, 27,30 à 33,30 $; coffre-fort (hauteur 90 cm ; poids 430 kg), 62,50 $; chauffage électrique, 1,98 $ à 2,98 $; téléphone de bureau, 14,95 $; clé Morse pour le télégraphe, 2,48 $ à 4,85 $; récepteur radio, 54,95 $ à 115 $; microscope de poche, 1,98 $; microscope x250, 11,98 $; masque filtrant (par éponge humide), 1,95 $; bloc sténo, 45 cents les 12 ; pulvérisateur et son réservoir, 4,85 $.



Les armes blanches

Aussi prudent que l'on soit, il arrive toujours un moment où il faut se défendre contre la violence. Un rapide survol des armes blanches est suivi d'une étude consacrée aux armes à feu.

Gourdins

Les gourdins sont généralement classés en deux catégories, petits et gros, suivant qu'ils sont tenus d'une ou des deux mains. Mais une compétence unique est utilisée : Gourdin. Il peut s'agir d'une matraque de policier, d'une longueur de two-by-four (poutre de section standard 41 x 86 mm), d'un tuyau, d'une batte de base-ball ou d'un fusil. Le bonus aux dommages s'ajoute bien aux dommages du gourdin et les plus grands peuvent servir à Bloquer (voir Compétences).

Ils sont particulièrement efficaces quand il s'agit d'assommer la victime. Si elle est prise par derrière, par surprise, la victime est assommée pour 1D6 round si le coup frappe le crâne. Un échec grave peut indiquer une sérieuse blessure involontaire ou même la mort.

Nerf de bœuf : 40 %, 1D4 + bd.

Petit bâton, une main : 25 %, 1D6 + bd.

Gros bâton, deux mains : 25 %, 1D8 + bd.

Le M-12 Billy

Le M-12 Billy est une arme à double usage. C'est une matraque, qui peut tirer diverses munitions : fusée éclairante (Compétence Arme de poing, 1D10 + 1D3 par brûlure, portée de base 10 mètres), cartouche de plombs de 10 (voir Armes à feu) ou la cartouche lacrymogène M-12.

M-12 "Billy" : 25 %, 1D6 + bd.

Couteaux

La compétence Couteau s'applique à une grande variété d'armes. Les couteaux existent sous diverses formes dont certaines sont destinées spécifiquement au combat. Une liste des plus courants suit. Tous sont capables d'*empaler* et, en raison du caractère très rapproché du combat au couteau, le bonus aux dommages s'applique. Les couteaux sont trop petits pour parer efficacement.

À noter que seuls les couteaux conçus pour le lancer peuvent l'être avec efficacité grâce à la compétence spécifique : Lancer du Couteau, chance de base 10 %.

Canif : 25 %, 1D3 + bd et *empalement.*

Cran d'arrêt : 25 %, 1D4 + bd et *empalement.*

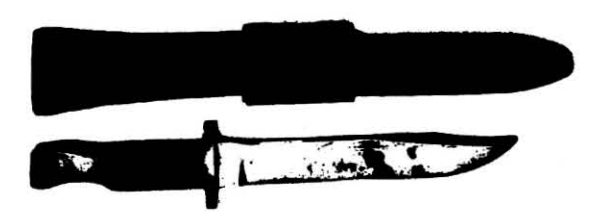
Couteau de chasse : 25 %, 1D6 + bd et *empalement.*

Poignard Commando : 25 %, 1D4+2 + bd et *empalement.*

Bowie : 25 %, 1D6+2 et *empalement.*

Couteau de lancer : 15 %, 1D4+1 + bd et *empalement ;* la portée de base est de FOR x 1 mètre, la portée maximale de FOR x 3 mètres. Un couteau de lancer peut également servir comme arme de poing.

Poignard Tranchée : 25 %, 1D6+1 + bd + *empalement.* Datant de la Grande Guerre, ce redoutable couteau de combat comporte une garde coup de poing américain de cuivre (2 points de dommages supplémentaires à chaque attaque réussie par Coup de Poing).

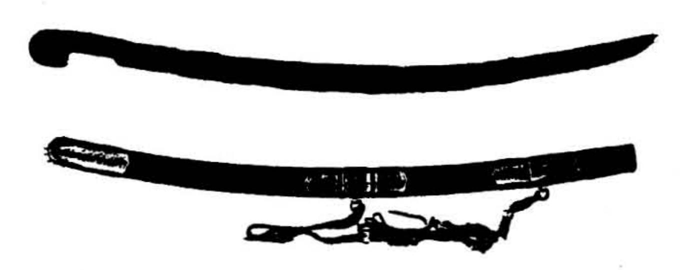


Couteau de combat militaire

Épées

Même si les armes à feu modernes l'ont rendue obsolète, beaucoup d'investigateurs ont pu pratiquer l'escrime dans un cadre sportif ou militaire. Soulignons que l'escrime comprend deux compétences séparées : l'Attaque et la Parade. Elles démarrent toutes deux au même pourcentage mais s'améliorent indépendamment l'une de l'autre.

Les épées peuvent être rangées en deux catégories : les armes d'estoc, légères, comme le fleuret et la rapière, et les lourdes armes de taille comme les sabres de cavalerie ou d'abordage, Claymores et cimeterres. Les armes d'estoc empalent mais ne bénéficient pas du bonus aux dommages. Elles sont d'un usage délicat et la chance de base pour l'Attaque et la Parade n'est que de 15 %. Par contre, la plupart des armes de taille n'*empalent* pas mais bénéficient du bonus aux dommages. Plus simples d'emploi, elles donnent une chance de base de 25 % pour l'Attaque et la Parade.



Sabre de cavalerie

Les armes d'estoc

Fleuret : 15 %, 1D6+1 et *empalement.* Ceci concerne un fleuret avec une pointe aiguisée, sans bouton de protection. Il faut noter que les fleurets ne peuvent transpercer une armure de deux points et plus ; la lame souple se tord mais ne s'enfonce pas. Les fleurets sont des armes de sport, pas de combat.

Canne épée : 15 %, 1D6 et *empalement.* Une lame d'estoc conçue pour se dissimuler dans une innocente canne de marche. Destinée à l'autodéfense dans les rues, son mauvais équilibre réduit les dommages potentiels.

Rapière/Épée : 15 %, 1D6+1 et *empalement.* Cette solide lame d'estoc, de section triangulaire, est une arme dangereuse dans des mains compétentes.

Les armes de taille

Machette : 25 %, 1D8 + bd. Une lourde lame utilisée en Amérique du Sud pour se tailler un chemin à travers la jungle.

Sabre de cavalerie : 25 %, 1D8+1 + bd. Une très lourde lame légèrement incurvée à simple tranchant. Même si elle n'est plus utilisée par la plupart des militaires, elle reste encore l'accessoire réglementaire de bien des uniformes.



Arcs

Grand et à courbure simple, l'arc moderne n'est pas très différent de l'arc anglais ancestral (les arcs composés et les double courbure n'arrivent qu'à la fin des années 30). Ils sont encombrants et impossibles à dissimuler, mais ils sont silencieux. Les dommages sont donnés pour les têtes larges des flèches de chasse, les flèches de cible ne font que 1D3 points. Les deux *empalent.*

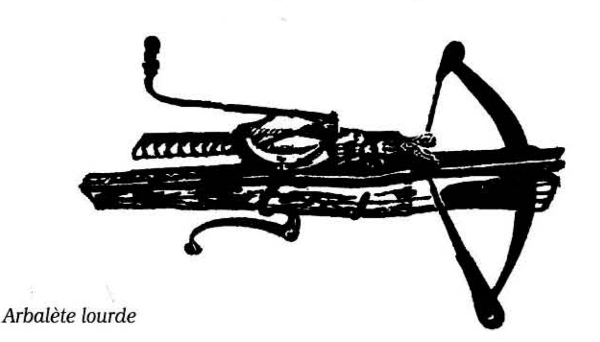
Les portées indiquées correspondent à un arc de 50 livres (l'arc de chasse typique), le genre d'arc qu'un investigateur pourrait trouver dans une cabane abandonnée. Soulignons que la tension de l'arc affecte aussi bien la portée que les dommages. La portée de base est de un mètre pour deux livres de tension. Les règles sur le bout portant s'appliquent comme pour les armes à feu.

Tendre un arc demande de la force. La tension maximum que pourra maîtriser un personnage est sa FOR x 5. Cette tension va jouer sur les dommages. Tendu correctement un arc de 65 livres ou plus inflige + 1D4 points de dommages ; au-dessus de 85 livres, +1D6 points. Les petits arcs d'enfant de moins de 35 livres ne font que la moitié des dommages tirés. Quelle que soit la force d'un personnage, c'est la tension de l'arc qui détermine les dommages.

Arc Anglais : 20 %, 1D6 et *empalement*. Un archer équipé d'un carquois de flèches peut tirer une fois par round. La portée efficace maximum est de 4 x la tension de l'arc en mètres ; au-delà de cette distance, les dommages sont divisés par deux.

Les arbalètes

Rares, dans les années 20 : quelques-unes sont construites sur commande par des artisans européens et américains. Les autres sont tout simplement des antiquités, des reliques retirées de leurs places habituelles au-dessus de la cheminée. Très silencieuses, elles sont très longues à recharger. Dans le cas d'une arbalète légère, le tireur doit placer son pied dans un étrier et tirer à deux mains sur la corde pour tendre son arme ; la cadence de tir normale est de 1/2. Une arbalète lourde est généralement retendue par un cric à manivelle ; cadence de tir 1/4.



Arbalète lourde

Arbalète légère : compétence Fusil, 1D6+2, portée de base 60 mètres.

Arbalète lourde : compétence Fusil, 1D8+2, portée de base 90 mètres.

Armes de marine

Les outils de marine peuvent souvent servir d'armes. Voici une liste d'objets que l'on peut trouver sur tout navire.

Croc : compétence Crochet, 1D4 et *empalement*. Un crochet de fer fixé sur une poignée de bois.

Épissoir : compétence Couteau, 1D3 + bd et *empalement*. Une courte pointe de fer munie d'une poignée, utilisé pour épisser les cordages.

Gaffe : compétence Gourdin ou Lance, 1D8 + bd. Une perche de deux à quatre mètres de long, munie d'un croc et d'une pointe métallique.

Pagaie/Rame : compétence Gourdin, 1D6 + bd.

Taquet : compétence Gourdin, 1D6 + bd. Une petite longueur de bois travaillée au tour, qui sert à fixer en place cordages et écoutilles.

Armes improvisées

Certains objets, qui ne sont pas des armes à l'origine, peuvent le devenir en cas d'urgence.

LES HACHES

Ces armes bénéficient des bonus aux dommages. Elles peuvent être lancées. Lancer une Hache/Hachette est une compétence séparée avec une chance de base de 15 %. La portée de base des deux modèles est de FOR x 1 mètres, la portée maximale de FOR x 3 mètres.
Hache de bûcheron : compétence Gourdin, 1D8+2 + bd.
Hachette : compétence Gourdin, 1D6+1 + bd.

LES OUTILS

Binette : compétence Gourdin, 1D2 + bd.
Ciseau : compétence Couteau, 1D2 + bd et *empalement*.
Clé anglaise : compétence Gourdin, 1D6 + bd.
Faucille : compétence Gourdin, 1D6+1 + bd.
Faux : compétence Gourdin, 1D8+1 + bd.
Fourche : 20 %/compétence Baïonnette/Lance, 1D8 + bd et *empalement*.
Lampe à souder : compétence Couteau, 40 %, 1D6 de feu.
Lime : compétence Couteau, 1D3 + bd et *empalement*.
Marteau : compétence Gourdin, 1D4+1 + bd.
Marteau à deux mains : compétence Gourdin, 1D8+2 + bd.
Pelle : compétence Gourdin, 1D3 + bd.
Pince à levier : compétence Gourdin, 1D4+1.
Pioche : compétence Gourdin, 1D6+1 + bd et *empalement*.
Râteau : compétence Gourdin, 1D2 + bd.
Tournevis : compétence Couteau, 1D2 + bd et *empalement*.
Truelle : compétence Couteau, 1D3 + bd et *empalement*.

DANS LA MAISON

Attendrisseur : compétence Gourdin, 1D3 + bd.
Bouteille cassée : compétence Couteau, 1D4 et *empalement*.
Bouteille en verre, entière : compétence Gourdin, 1D3.
Chaise/Tabouret : compétence Gourdin, 1D6 + bd.
Ciseaux : compétence Couteau, 1D3 + bd et *empalement*.
Coupe-papier : compétence Couteau, 1D2 + bd et *empalement*.
Couperet : compétence Gourdin, 1D4+1 + bd.
Couteau à légumes : compétence Couteau, 1D3 + bd et *empalement*.
Couteau de boucher : compétence Couteau, 1D6 + bd et *empalement*.
Crochet à viande : 25 % (compétence Crochet), 1D3 et *empalement*.
Escalier, dégringolade : variable, 1D6 + 1D4 par volée.
Étagère, renversée : variable, 1D6.
Fer à repasser : compétence Gourdin, 1D3+1 + bd.
Fil électrique, 110 Volts : contact, 1D8 et étourdissement.
Fil électrique, 220 Volts : contact, 2D8 et étourdissement.
Fourchette : compétence Couteau, 1D3 + bd et *empalement*.
Miroir : compétence Gourdin, 1D3 + 1D6 par les coupures.
Pic à glace : compétence Couteau, 1D2 + bd et *empalement*.
Poêle à frire en fonte : compétence Gourdin, 1D3 + bd.
Rasoir : compétence Couteau, 1D3 et *empalement*.
Tisonnier : compétence Gourdin, 1D6 + bd.

DIVERS

Brique : compétence Gourdin ou Coup de Poing, 1D4+1 + bd.
Chaîne : 20 %, 1D4+1 + bd.
Jet de pierres : compétence Lancer, 1D4, portée de base FOR x 1 mètres, portée maximale : FOR x 5 mètres.
Torche allumée/Tison : compétence Gourdin, 1D4 + bd + 1D3 par les brûlures.

Les armes à feu de marine

Canon Lyle : 20 % (compétence Artillerie Légère), 3D6 et *empalement*, portée de base 100 m, le double sans filin.

Canon Sven Foyn : 20 % (compétence Artillerie Légère), 3D8 et *empalement*, portée de base 40 m, le double sans filin. Cette arme lourde est fixée sur le pont des navires de l'industrie baleinière. La charge propulse un harpon de 45 kg qui entraîne un solide filin.

Fusil lance-harpon : compétence Fusil, 1D8 et *empalement*, portée de base 30 m, le double si le harpon n'entraîne pas de filin.

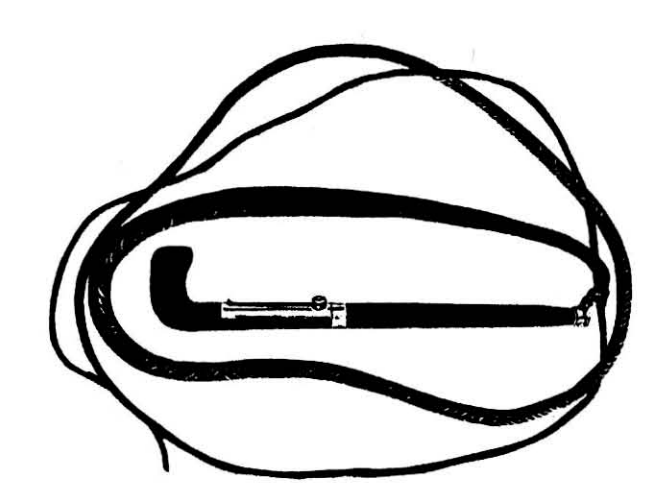
Lance-fusées : Arme de poing, 1D10+2 et peut enflammer certains matériaux, portée de base 10 mètres. Le modèle le plus courant est le Remington un-coup de 1915. Il tire la classique fusée éclairante, mais aussi les cartouches de 10 (voir Armes à feu).

Aux dommages du harpon, il faut ajouter une explosion qui se déclenche trois secondes après l'impact et provoque 3D10 points de dommages et l'écartement de quatre barbelures pour encore 4D6 points supplémentaires.

Armes de spécialistes

Fouet de roulier : 5 %, 1D3 ou s'enroule, portée de 3 m. Un personnage qui veut enrouler un fouet autour d'une partie du corps doit indiquer son objectif : jambe, bras, arme, tête, gorge, etc. En cas de réussite, appliquez les règles de la lutte, lutte FOR contre FOR, etc. En cas d'échec, aucun dommage n'est infligé.

Garrot : 15 %, étranglement. Une arme d'assassin qui doit être utilisée par derrière et par surprise. Si l'attaque réussit, utilisez les règles de la noyade.



Armes inhabituelles

Les armes qui suivent ne sont certainement pas courantes, mais il n'est pas impossible qu'un investigateur puissent les posséder, qu'il les ait reçues en héritage, qu'il en fasse collection ou qu'il s'en soit emparées au cours de ses aventures.

Les lances

On distingue les lances légères (javelots et autres), conçues pour le jet et le combat rapproché, des lances lourdes destinées, le plus souvent, à la cavalerie. Ces dernières sont aussi très efficaces dans les mains d'un fantassin, mais elles sont généralement trop lourdes pour être lancées. Toutes les lances *empalent* et peuvent être utilisées pour la Parade (une compétence spécifique, chance de base 20 %).

Les dommages indiqués correspondent à l'arme la plus typique et peuvent être augmentés jusqu'à 1D10+1 pour la large sagaie Ashanti ou réduits jusqu'à 1D4 points pour un bâton pointu durci au feu. Le bonus aux dommages ne s'applique que pour le corps à corps, pas pour le lancer. Les dommages sont augmentés de + 1D6 si la lance est utilisée depuis un cheval qui charge ou si la hampe est plantée au sol pour recevoir une charge (mais alors le bonus aux dommages ne s'applique plus). L'utilisation depuis un cheval peut demander un jet de Monter à Cheval en plus du jet d'Attaque.

Au corps à corps : 20 % (compétence Baïonnette/Lance), 1D8+1 + bd.

Lancée : 20 % (compétence Javelot), 1D8+1 + bd ; portée de base en mètres FOR x 2 ; portée maximum FOR x 4. On peut noter que beaucoup de peuples primitifs utilisent des lanceurs de bois, d'os ou de cornes. Ils doublent la portée des lances, mais leur utilisation est gouvernée par une compétence spéciale ; les chances de base avec un lanceur sont de 10 %.

Divers

Bola : 10 %, 1D4 et s'enroule ; la portée de base vaut FOR x 2 m et la portée maximum FOR x 6 m. Espèce de lasso généralement composé de trois grandes courroies terminées chacune par une lourde boule, le bola est d'abord mis en rotation au-dessus de la tête avant d'être jeté sur la cible. Sur un lancer réussi, le bola s'enroule autour des jambes de la victime et la fait tomber au sol. Les bolas sont utilisés par les gauchos de la Pampa argentine et par d'autres. Un échec grave se traduit par des blessures douloureuses.

Boomerang de chasse ou de guerre : 10 % (compétence Boomerang), 1D8 ; portée de base en mètres FOR x 5 ; portée maximum FOR x 10. Les chiffres indiqués correspondent à une arme de chasse ou de guerre de près d'un mètre de long. Des versions encore plus grandes, près de 2 m, peuvent infliger jusqu'à 1D10+2 points de dommages. Malgré leur trajectoire courbe, ces boomerangs ne sont pas censés revenir au lanceur.

Nunchaku : 5 %, 1D4 (x2). D'origine asiatique aussi, les nunchakus sont constitués d'une paire de bâtons reliés par une courte chaîne. Ils sont difficiles à utiliser et les échecs graves se traduisent toujours par quelques blessures légères.

Quoit : 25 %, 1D6+1, portée de base FOR x 3 m, portée maximum FOR x 5. Anneaux de métal plats utilisés comme arme en Inde. Les bords en sont aiguisés pour infliger un maximum de dommages.

Sarbacane : 25 %, 1 point de dommages et *empalement ;* portée de base 15 m. Une arme primitive constituée d'un long tuyau qui sert à projeter, en soufflant, des fléchettes. La fléchette est généralement enduite d'un poison ou d'un sédatif. La sarbacane typique mesure trois mètres de long, mais des modèles plus courts sont parfois utilisés avec des portées réduites.

Shuriken : 20 %, 1D2 et *empalement ;* portée de base FOR x 2, portée maximum FOR x 4. Ces armes d'origine asiatique se présentent comme des pièces plates de métal hérissées de pointes, barbelures et bords aiguisés. Il est possible de les enduire de poison ou autre drogue.

Les armes à feu

Même si elles n'apportent que rarement la bonne solution à un problème, les armes à feu sont un moyen d'autodéfense très apprécié. On peut s'en procurer de toutes sortes ; dans la suite nous allons parler des plus courantes.

Remarque préliminaire

Cette partie étend considérablement les descriptions et règles établies par diverses éditions de l'Appel de Cthulhu. Les écarts aux règles d'origine sont rares et mineurs, pour l'essentiel ; les joueurs n'auront pas de mal à s'adapter à ces nouvelles règles qui ne menacent en rien l'équilibre du jeu. Même si elles sont nécessaires pour décrire précisément les différents types d'armes qui existent de nos jours, elles ne sont généralement pas indispensables au jeu. Le Gardien et ses joueurs peuvent choisir de conserver les règles d'origine, plus simples, et de ne se servir de nos descriptions que pour ajouter à l'atmosphère et au réalisme. La plupart des modifications ne sont là que pour mettre en évidence des différences subtiles entre telle et telle arme. On peut n'utiliser que celles que l'on souhaite et ignorer les autres.

Les armes à feu et la loi

Les armes de poing et les fusils sont en vente libre dans presque tous les U.S.A. et ne sont pas soumis à permis ou enregistrement. Il y a peu de restrictions et même les armes automatiques et les fusils à canon sciés sont souvent parfaitement légaux.

Pendant les années 20, le gouvernement fédéral ne fera pas grand chose pour réglementer les armes à feu, si l'on excepte l'interdiction d'envoyer des armes de poing par la poste. Les administrations locales sont, par contre, libres de faire appliquer leurs propres règlements. Tirer un coup de feu, sans raison valable, dans les limites d'une ville ou d'un village est généralement interdit. Les autres interdictions varient beaucoup d'un endroit à l'autre. C'est dans les vieux États de l'Est, particulièrement sur la côte, que les restrictions sont les plus importantes. Généralement, le seul fait de cacher une arme sur soi constitue un crime. La loi est souvent plus souple dans les régions rurales où les armes à feu ont plus de chance de trouver un usage légitime. Le Sud et le Middle West sont généralement moins contraignants que l'Est. Dans l'Ouest, en certains endroits, les particuliers et les compagnies stockent de véritables arsenaux qui contiennent mitrailleuses et autre armement lourd. Au Texas, Oklahoma, Arizona, Nouveau Mexique et autres États le port d'une arme dans son holster n'a rien de remarquable.

Mais le port d'armes dissimulées est généralement fermement réglementé. La plupart des administrations locales sont prêtes à accorder des permis de port d'armes dissimulées aux professionnels (détective, garde du corps, etc.) ou aux personnes qui transportent régulièrement des valeurs (banquier, bijoutier, commerçant). La demande de permis (un casier judiciaire vierge est généralement suffisant) est aussi soumise à un droit d'enregistrement modique. Le porteur d'une arme doit toujours avoir son permis sur lui. La facilité avec laquelle un permis de port d'armes dissimulées est délivré dépend des traditions et règlements locaux.



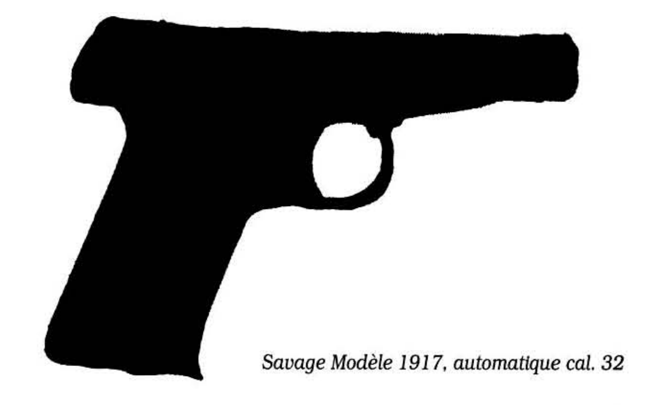
Revolver cal. 44

Tableau des armes à feu

Certaines des armes à feu les plus courantes sont décrites en détail ; les autres sont réunies dans des tableaux. On peut remarquer que les tableaux et descriptions ne comportent pas de caractéristiques essentielles comme Dommages, Attaques par round, Portée de base. Pour de nombreuses raisons, ces paramètres doivent être tirés de la section *Caractéristiques des armes à feu* (page 57). Cette méthode prend un peu de temps mais permet des descriptions plus détaillées. Les joueurs peuvent aussi choisir de simplement extrapoler les caractéristiques de leur arme de celles d'armes semblables trouvées dans les tableaux des Règles de l'Appel de Cthulhu (5° édition, pages 224-225).

Notre méthode permet également aux joueurs de déduire les caractéristiques d'armes trouvées dans les publicités de vieux magazines ou dans des bouquins spécialisés. Quelques données essentielles telles que le calibre et la longueur du canon permettent, grâce à la secton *Caractéristiques des armes à feu* (page 57), de décrire complètement une arme.

Au Gardien de décider, en dernier ressort, s'il adopte les règles avancées, conserve les règles d'origine ou définit une combinaison des deux.



Savage Modèle 1917, automatique cal. 32

Les armes de poing

Les pistolets sont des armes très appréciées. Aisés à dissimuler, mortels à courte portée, bon marché, ils sont faciles à obtenir et, éventuellement, à faire disparaître.

Si les Derringer et quelques autres armes sont des un-coup, la plupart des armes de poing sont des revolvers ou des semi-automatiques généralement appelés "automatiques". Plus délicats et donc plus sujets aux enrayements, les semi-automatiques utilisent généralement des chargeurs qui s'enfichent dans la crosse et permettent des temps de rechargement plus rapides que pour les revolvers. Pour la plupart de ces derniers, il faut ouvrir l'arme, retirer les douilles à la main et recharger chaque chambre, une par une. De plus, les semi-automatiques sont presque toujours équipés d'une ou plusieurs sécurités, alors que les revolvers, à une ou deux exceptions près, en sont dépourvus.

La plupart des semi-automatiques à canon court peuvent être portés dans des holsters d'aisselle et se cacher sous une veste ou un manteau, mais les armes à canon long ou plus volumineuses, comme les .45, se signalent alors par des renflements suspects. Passer l'arme dans sa ceinture, devant ou derrière, est tout à fait possible. Il existe des holsters de cheville pour les petits pistolets mais ils ne sont pas toujours pratiques.

Les munitions spéciales

Les balles dum-dum (l'ogive est cisaillée en croix) sont conçues pour la chasse et sont particulièrement adaptées aux pistolets. La balle part en morceaux quand elle touche la cible, ce qui ajoute + 2 aux dommages. Les cibles en armure n'encaissent que la moitié des dommages car la balle se désintègre alors sur la protection. Bien que ces munitions soient interdites par la convention de Genève, elles ont toujours la faveur des chasseurs et des différentes polices.

Les balles limées dont on a supprimé la pointe infligent aussi + 2 aux dommages. Mais leur trajectoire manque de stabilité et la portée de base est normalement réduite de moitié.

Les accessoires

Certaines armes militaires sont conçues pour accepter une crosse d'épaule, ce qui transforme le pistolet en "demi-carabine". La portée de base est doublée, mais le tireur doit utiliser sa compétence Fusil.

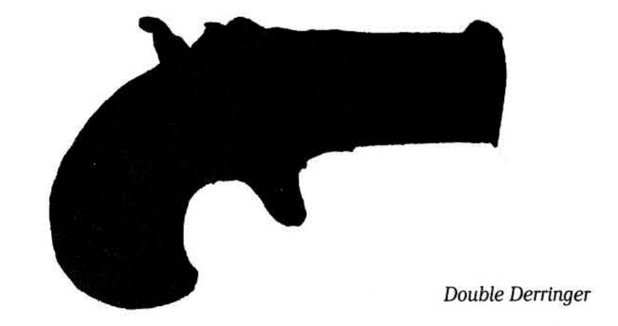
Les silencieux, qu'ils soient achetés ou bricolés, sont encore assez primitifs. Ils sont inefficaces sur les armes les plus puissantes (vitesses d'éjection supérieures à 330 m/s) et ne fonctionnent pas du tout sur les revolvers, pour lesquels l'onde sonore s'échappe de toute façon par le barillet. Pour un usage avec silencieux mieux vaut choisir un semi-automatique d'un calibre inférieur ou égal au .45. Toutefois, l'arme n'est pas aussi silencieuse qu'on le pense parfois : le bruit du coup de feu, dans une pièce voisine, d'un .45 équipé d'un silencieux a été décrit comme celui que ferait "un dictionnaire que l'on claquerait sur un bureau". Les silencieux réduisent la portée de base de moitié et provoquent l'encrassement rapide du canon par de la poudre brûlée non éjectée. Ils s'usent rapidement et deviennent de plus en plus bruyants. La plupart peuvent être considérés comme inefficaces après 25+1D10 tirs.

Quelques suggestions

Remington M95 - Double Derringer

Un modèle classique de Derringer à double canon est construit à plus de 150 000 exemplaires de 1866 à 1935. Les canons superposés du M95 tirent chacun du .41 rimfire short. Ils ne peuvent pas faire feu simultanément mais peuvent se succéder dans un même round. Plutôt imprécis, le M95 a une portée de base de 3 m.

Le premier Derringer a été conçu vers 1850 par Henry Deringer Jr., un armurier de Philadelphie. Il a été copié par de nombreux fabricants qui ont pris garde d'en réorthographier le nom pour contourner les lois sur les marques déposées.



Double Derringer

Colt Army M1873 - Revolver simple action

Appelé le "Peacemaker" (Pacificateur) ou le "Frontier Six-Shooter", le Colt simple action est un classique de Western. Le calibre classique est le .45, mais l'arme fut aussi construite pour des munitions qui vont du .22 rimfire aux plus gros calibres. Les longueurs de canon classiques sont le 4 pouces 3/4 du Civilian et le 7 pouces 1/2 du Cavalry. Le célèbre "Buntline Special", quant à lui, présente, sur commande, un canon de 12 pouces. Produites jusqu'à 1940, ces armes sont très courantes dans l'armée, la police et le monde civil.

Colt M1877 - Revolver double action

Construit à plus de 165 000 exemplaires entre 1877 et 1909, ce modèle existe en deux versions : le .38 Lightning et le .41 Thunderer. La plupart montrent des plaques de crosse en bois de rose et de l'acier bleui, mais certains sont chromés. Les longueurs de canon vont de 1 pouce 1/2 à 10 pouces. Le Colt M1877 a connu un grand succès même si son système double action est par trop complexe et sujet à incidents. Souvent il se dérègle au point que le revolver ne peut plus être utilisé que comme un simple action.

Colt M1911 - .45 semi-automatique

D'abord adopté par les militaires, ce pistolet à succès existe en deux versions : le M1911 et le M1911A1 qui ne diffère du précédent que par la sûreté de crosse qui ajoute à la sécurité de l'utilisateur. Des millions de ces pistolets ont été construits tout autour du monde et ont servi dans bien des guerres, dans les services de police et le secteur civil. Avec sa puissante cartouche .45 ACP, son pouvoir d'arrêt est excellent. Son chargeur amovible de sept balles s'enfiche dans la crosse. Il reste très fiable même dans les pires conditions.



Colt .45 automatique

Les armes de poing les plus courantes

Marque/Modèle	*Pays*	*Année*	*Calibre*	*Mécanisme*	*Chargement*	*Nombre*	*PdV*	*Prix*
Astra M1921	Espagne	1921	9 mm Largo	semi	char	8	8	30 $
Beretta M1915	Italie	1915	.32 ACP/9 mm Glisenti	semi	char	7	8	25 $/30 $
Beretta M1919 (M418)	Italie	1919	.25 ACP	semi	char	8	6	20 $
Browning (FN) M1910	Belgique	1910	.32 ACP/.380 ACP	semi	char	7	8	25 $/30 $
Campo-Giro M1913-16	Espagne	1913	9 mm Largo	semi	char	8	8	30 $
Colt Army M1873	USA	1873	nombreux	rev-1	côté	6	10	30 $
Colt M1877 "Lightning"	USA	1877	.38 Colt	rev	côté	6	10	25 $
Colt M1877 "Thunderer"	USA	1877	.41 Colt	rev	côté	6	10	28 $
Colt New Army and Navy	USA	1892	.38 Colt/.41 Colt	rev	bari	6	10	25 $/28 $
Colt New Service	USA	1898	.38 Colt	rev	bari	6	10	25 $
Colt Positive Police	USA	1905	.32 Colt Long/.38 S & W	rev	bari	6	10	15 $/25 $
Colt M1908 Hammerless	USA	1908	.25 ACP/.380 ACP	semi	char	6/7	6	20 $/30 $
Colt M1911	USA	1911	.45 ACP	semi	char	7	8	40 $
Colt M1917 U.S. Army	USA	1917	.45 Colt/.45 ACP	rev	bari/rapide	6	10	30 $
CZ Modèle 24	Tchécoslovaquie	1924	.380 ACP	semi	char	8	8	30 $
CZ Modèle 27	Tchécoslovaquie	1927	.32 ACP	semi	char	8	8	25 $
Enfield .38 N° 2 Mark I	G B	1927	.38 Webley	rev	pivot	6	10	30 $
Lüger PO8	Allemagne	1908	9 mm Parabellum	semi	char	8	8	30 $
Mannlicher M1905	Argentine	1905	7.65 mm Mann.	semi	rapide	8	8	25 $
Mauser M1912 "Manche à balai"	Allemagne	1896	7.63 mm Mauser/9 mm	semi	rapide	10	8	25 $/30 $
Mauser M1910	Allemagne	1910	.25 ACP/.32 ACP	semi	char	9/8	8	20 $/25 $
Nagant M1895	Russie	1895	7,62 mm M95	rev	côté	7	10	25 $
Nambu M1904	Japon	1904	8 mm M1904	semi	char	8	8	25 $
Remington M95	USA	1866	.41 rimfire	double	pivot	2	5	15 $
Savage M1907 Pocket	USA	1907	.32 ACP	semi	char	8	8	25 $
Savage M1917	USA	1920	.32 ACP/.380 ACP	semi	char	10/9	8	15 $/25 $
Smith & Wesson .38 D.A. 2nd Modèle	USA	1880	.38 S & W	rev	pivot	5	10	25 $
Smith & Wesson M1917 Army	USA	1917	.45 Colt/.45 ACP	rev	bari/rapide	6	10	30 $
Smith & Wesson M1926 Military	USA	1926	.44 Special	rev	bari	6	10	30 $
Star M1919	Espagne	1919	.25 ACP	semi	char	8	6	20 $
Star Modèle A	Espagne	1924	9 mm Largo	semi	char	8	8	30 $
Type 26	Japon	1893	9 mm Type 26	rev	pivot	6	10	25 $
Walther Modèle 1	Allemagne	1908	.25 ACP	semi	char	6	6	20 $
Walther Modèle PP	Allemagne	1929	.32 ACP	semi	cher	8	8	25 $
Webley Mark I	G B	1887	.455 Webley	rev	pivot	6	10	30 $
Webley Mark II Police	G B	1897	.38S & W	rev	pivot	6	10	25 $
Webley-Fosbery (rev. auto.)	G B	1901	.38 Colt Auto/.455 Webley	semi	pivot	8/6	10	50 $
Webley M1913	G B	1912	.455 Webley Auto	semi	char	7	10	40 $

Vocabulaire et abréviations

Les armes à feu se succèdent dans l'ordre alphabétique des *Marques* et des *Modèles*, suivi du *Pays* de fabrication et de la première *Année* de production. Calibre, *Mécanisme*, *Chargement*, *Nombre* et Points de Vie (*PdV*) sont expliqués dans la suite. Le *Prix* représente le coût d'une arme neuve.

Calibre

Il indique la dimension (et le type) des munitions pour laquelle l'arme est construite. Le nombre représente généralement le diamètre de la balle exprimé en mm ou, si l'unité n'est pas précisée, en pouces (zéro virgule quelque chose mais seul figure le quelque chose — .22 = 0,22 pouces = 5,59 mm). Éventuellement, un nombre après un tiret caractérise la cartouche, sa charge en poudre ou son année de sortie. Les fusils de chasse constituent une exception : le chiffre indiqué pour le calibre n'est pas un diamètre. Il compte combien de billes du diamètre de l'âme on peut mouler dans une livre de plomb. Pour ces fusils, plus le calibre est petit et plus les cartouches sont grosses.

Il est important de comprendre que la plupart des armes à feu n'acceptent et ne tirent qu'un seul type de munitions. Il existe par exemple plusieurs type de 9 mm, mais votre arme ne fonctionnera qu'avec celui pour laquelle elle a été construite. Pour certaines des armes du tableau, plusieurs calibres sont donnés. Cela signifie seulement que l'arme a été produite dans différentes versions et pour différents calibres, pas qu'elle accepte tous ces calibres. Essayer d'utiliser une cartouche non adaptée entraîne enrayement, long feu ou même explosion.

Une exception à cette règle est le calibre .22. Les armes de ce calibre

acceptent aussi bien le .22 short que le .22 long ou le .22 long rifle.

Mécanisme

Type du mécanisme qui actionne le percuteur et positionne les munitions. Soulignons que certains mécanismes sont plus rapides que d'autres, mais que les mécanismes plus lents et plus simples sont souvent plus fiables.

À pompe (pompe) : Ce mécanisme de fusil représente une avancée sur les leviers d'armement utilisés auparavant. Les cartouches sont chargées dans la culasse en faisant coulisser une poignée située sous le canon.

Automatique (auto) : Quand on appuie sur la détente, l'arme tire à répétition jusqu'à ce que la détente soit relâchée ou que le chargeur soit vide. Attention, beaucoup d'armes sont souvent improprement qualifiées d'automatiques quand elles ne sont que semi-automatiques (voir plus loin). À quelques exceptions près, toutes les armes automatiques de l'époque sont des mitrailleuses ou des mitraillettes.

Canon double (double) : Une arme, fusil de chasse généralement, à double canon. Le fonctionnement est similaire à celui des un-coup.

Levier d'armement à la culasse (cula) : Ce mécanisme est celui de beaucoup de fusils. Simple et fiable, il ne demande qu'un minimum de mouvement au tireur.

Levier d'armement au pontet (pontet) : Encore un mécanisme que l'on trouve sur les fusils et quelques fusils de chasse ; très ancien, il impose un mouvement important.

Revolver (rev) : Cette conception assez courante est basée sur la rotation d'un barillet qui amène successivement en position de feu les six cartouches ou plus qu'il contient. Il existe, en fait, deux mécanismes différents : le double action (**rev**) moderne et le simple action (**rev-1**) plus ancien. Le simple action est un revolver plus lent et plus simple qui doit être réarmé entre chaque tir en tirant le chien en arrière avec le pouce. Dans un double action la pression sur la détente déclenche la mise à feu et, simultanément, prépare le revolver pour le tir suivant. L'utilisateur peut tirer aussi vite qu'il est capable de presser la détente. La détente d'un double action est, comme on peut s'y attendre, sensiblement plus dure.

Sélecteur (sél) : L'arme est dotée d'un sélecteur qui permet de choisir entre le tir au coup par coup et le tir en rafale.

Semi-automatique (semi) : Qualifie une arme qui utilise une action mécanique ou la pression des gaz de détonation pour éjecter la cartouche brûlée, charger une nouvelle cartouche et s'armer. Un tir se fait à chaque pression sur la détente, une pression qui n'a pas besoin d'être aussi forte que dans le cas des revolvers double action. Presque tous les pistolets "automatiques" sont en fait semi-automatiques.

Un-coup (1 cp) : Le système le plus simple ; une unique cartouche doit être chargée avant d'être tirée. La cartouche brûlée doit être retirée avant de pouvoir recommencer l'opération. On peut remarquer que la plupart des fusils de chasse double canon sont en fait deux un-coup montés sur le même fût.

Chargement

Les différentes armes se chargent de diverses manières. Certaines méthodes sont plus rapides, d'autres plus simples et plus fiables.

Bande chargeur (bande) : Utilisées exclusivement pour les armes automatiques, les bandes sont taillées dans des tissus solides ou faites d'anneaux métalliques et pré-chargées avec un grand nombre de cartouches. Elles peuvent alimenter une mitrailleuse pour une longue période de tir continu. Les bandes se dégradent avec l'âge et provoquent alors des enrayements.

Barillet basculant (bari) : Mécanisme qui permet de faire basculer sur le côté le barillet des revolvers. On peut rapidement faire tomber les cartouches brûlées avant de recharger chaque chambre une par une.

Camembert (came) : Un gros chargeur (voir plus loin) circulaire qui peut contenir plus de cartouches.

Chargement sur le côté (côté) : Ce mode de chargement est lent. Les cartouches doivent être glissées l'une après l'autre dans une petite ouverture latérale. La plupart des fusils qui utilisent ce système éjectent automatiquement les cartouches brûlées mais, dans le cas des revolvers à chargement par le côté, elles doivent être retirées manuellement.

Chargeur (char) : Sous cette appellation, nous considérons les petites boites métalliques chargées par avance de cartouches avant d'être insérées dans une arme. Les chargeurs impliquent généralement un système de sécurité : même si une balle se trouve dans la chambre, il ne peut y avoir de tir tant que le chargeur n'est pas mis en place. Les armes peuvent posséder plus d'un chargeur, ce qui permet de les recharger plus rapidement. Les chargeurs de pistolet s'insèrent généralement dans la crosse.

Chargeur rapide (rapide) : Il s'agit de système destiné à charger, plus vite une arme qui peut, par ailleurs, se charger manuellement. Conçus généralement en même temps que l'arme, ils ne lui sont pas nécessaires. Les cartouches peuvent très bien être placées manuellement dans la ou les chambres.

Lame chargeur (lame) : Pour mitrailleuses. Il s'agit de courtes bandes-chargeurs rigides. Elles contiennent moins de balles mais sont plus faciles à mettre en place et moins sujettes à l'enrayement.

Ouverture sur pivot (pivot) : Équipe généralement les revolvers et les fusils de chasse. Concerne les armes qui s'ouvrent en deux au niveau de la ou les chambres pour en permettre le chargement. Les douilles sont retirées et les cartouches neuves chargées à la main. Certaines armes de ce type éjectent automatiquement les douilles lors de l'ouverture.

Nombre

Le nombre de cartouches que peut contenir une arme. On peut noter qu'il est plus prudent de transporter un revolver avec une chambre vide devant le chien, ce qui réduit le nombre indiqué d'une unité. Et que dans le cas des autres armes (les types un-coup exceptés), il est possible d'insérer une balle supplémentaire dans la chambre, ce qui est bien imprudent, mais augmente le nombre indiqué d'une unité.

Points de Vie

C'est une mesure générale de la solidité de l'arme considérée. Des points de vie seront perdus par l'arme quand elle est utilisée comme gourdin ou pour parer un coup violent. Si elle en perd plus qu'elle n'en a, elle est, selon les cas, détruite ou inutilisable jusqu'à réparation.

Mauser M1912 "Manche à balai" - Pistolet semi-automatique

Une des armes de poing les plus facilement reconnaissables qui tire son surnom de son étroite crosse de bois. Apparu en 1896, le Mauser se perfectionne constamment depuis. Fabriqué dans plusieurs pays, il existe dans une large gamme de calibre dont le 9 mm Parabellum et le .45 ACP pour une version chinoise. Une version espagnole, l'Astra M900 sort en 1928. La plupart des modèles sont prévus pour accepter une crosse d'épaule.



Mauser "Manche à balai"

La fine poignée est trop petite pour abriter le chargeur qui est donc monté devant le pontet. Malaisé à manipuler et d'une fabrication coûteuse, le Mauser est, pendant la guerre, relégué dans les unités secondaires. Dans les années 20, on le trouve généralement dans des unités de police ou de sécurité.

Lüger P08 - Pistolet semi-automatique

Ce 9 mm automatique fut utilisé par l'Allemagne pendant la guerre mondiale. Il remplace le Mauser et reste en service jusque dans les années 30. D'une tenue et d'un emploi confortables, cette arme souffre d'une sensibilité gênante à la saleté et à la poussière des champs de bataille.

Il existe diverses versions avec des longueurs de canon qui vont de 10 à 30 cm. Les versions à canon long acceptent un chargeur "escargot" de 32 cartouches à la place du chargeur standard de huit. Beaucoup de Lüger acceptent les crosses d'épaule.

Webley-Fosbery - Revolver semi-automatique

Le barillet de cette arme unique est tourné par l'action du recul plutôt que par l'effort sur le chien ou la détente, ce qui en fait le seul revolver semi-automatique du marché. Bien que l'armée britannique n'en ait pas voulu, il est fabriqué jusqu'en 1939 pour les calibres .38 et .455. Le Webley-Fosbery est enclin à l'enrayement s'il n'est pas maintenu propre. Contrairement à la plupart des revolvers, il est muni d'un cran de sûreté.

Astra M1921 - Pistolet semi-automatique

Dérivé du Campo-Giro M1913-16, le M1921 est unique par sa capacité à accepter nombre de munitions différentes, le 9 mm Browning Long, 9 mm Glisenti, 9 mm Largo, 9 mm Parabellum et le .38 Super Auto (les Glisenti et Parabellum peuvent être sujets à enrayement sur les armes les plus usées). L'Astra est l'arme de poing réglementaire de l'armée espagnole à partir de 1921.

Un modèle M est fabriqué dans les années 30. Il tire du .45 ACP au coup par coup ou en rafale suivant la position d'un sélecteur. Le recul le rend alors presque impossible à maîtriser.

Les fusils

Sous cette dénomination, on ne considérera que les fusils à canon rayé conçus pour tirer des balles. Les calibres vont encore du .22 au .45 et plus. Mais leurs pouvoirs d'arrêt et leurs portées sont plus grands que ceux des armes de poing. De plus, les crosses d'épaule permettent une meilleure visée. Beaucoup de ces fusils existent en version carabine (initialement destinée à la cavalerie) avec une crosse et un canon plus courts. Leur portée est alors normalement réduite d'un quart et le nombre de cartouches dans le magasin ou le chargeur est souvent moindre.

Les fusils les plus courants

Marque/Modèle	*Pays*	*Année*	*Calibre*	*Mécanisme*	*Chargement*	*Nombre*	*PdV*	*Prix*
Arisaka Type 38 (Fus./Car.)	Japon	1905	6.5 mm Type 38	cula	rapide	5	12/11	50 $
Lebel M1916 (Fus./Car.)	France	1916	8 mm Lebel	cula	rapide	5	12/11	50 $
Lee-Enfield Mark III	G B	1907	.303 British	cula	char	10	12	50 $
Lee-Metford Mark I (Fus./Car.)	G B	1888/1894	.303 Metford	cula	char	8/6	12/11	50 $
Mag 'Enfield' M1917	USA	1917	.30-06	cula	rapide	5	12	50 $
Mannlicher Carcano M1891 (Fus./Car.)	Italie	1891	6.5 mm M91-95	cula	rapide	6	12/11	50 $
Marlin M1893 (Fus./Car.)	USA	1893	.30-30	pontet	côté	10/7	9/8	50 $
Mauser M1893 (Fus./Car.)	Espagne	1893	7 mm Mauser	cula	rapide	5	12	50 $
Mauser M1898 (Fus./Car.)	Allemagne	1898	7.92 mm Mauser	cula	rapide	5	12/11	50 $
Mauser M1903	Turquie	1903	7.65 mm Mauser	cula	rapide	5	12	50 $
Mauser M1909	Argentine	1909	7.65 mm Mauser	cula	rapide	5	12	50 $
Mauser M1912	Mexique	1912	7 mm Mauser	cula	rapide	5	12	50 $
Mauser Modèle 99 Standard	Allemagne	1920	7 mm Mauser/ 7.92 mm Mauser	cula	côté	5	12	50 $
Mauser T-Gewehr Anti-Tank	Allemagne	1918	13 mm	cula	côté	1	13	100 $
Mondragon M1908	Mexique	1908	7 mm Mauser/ 7.5 mm M11	sél	rapide/char/came	8/20/30	11	75 $
Mosin-Nagant M1891 (Fus./Car.)	Russie	1891	7.62 mm Spitzer	cula	rapide	5	12	50 $
Remington Rolling Block	USA	1867	variés	1 cp	côté	1	12	15 $ -20 $
Remington Modèle 14A	USA	1912	.25 Rem./.30 Rem./ .32 Rem.	pompe	côté	5	10	35 $
Repetier M95	Autriche	1895	8 mm M95	cula	rapide	5	12/11	50 $
Savage Modèle 99A	USA	1899	.30-30/autres	pontet	côté	5	8	50 $
Springfield M1903	USA	1903	.30-06	cula	rapide	5	12	50 $
Schmidt Rubin M1911 (Fus./Car.)	Suisse	1911	7.5 mm M11	cula	char	6	12/11	50 $
Winchester M1894 (Fus./Car.)	USA	1894	.30-30	pontet	côté	6/4	9/8	50 $
Winchester M1895	USA	1895	.30-06/.303 British	pontet	côté	4/5	9	50 $
Winchester Modèle 54	USA	1925	.30-06	cula	côté	5	12	50 $

Les fusils fonctionnent suivant divers modes d'armement et de chargement. Les mécanismes à levier d'armement apparaissent au 19ème siècle. Le levier d'armement à la culasse sera préféré par les militaires pour sa fiabilité et son économie de mouvement. Le fusil à pompe représente une avancée sur le levier au pontet et permet une plus grande stabilité pendant l'armement. Les fusils semi-automatiques apparaissent au début du siècle et augmentent considérablement les cadences de tir, mais leur mécanisme est plus sensible à la saleté et s'enraye plus facilement.

La plupart des fusils sont d'abord conçus à l'usage des militaires et n'arrivent dans les mains des chasseurs et autres que dans un deuxième temps. Les calibres 22 sont l'exception à cette règle. Ils peuvent à peu près se répartir en deux catégories : les "fusils du débutant", bon marché, et les très coûteux fusils pour le tir sur cible, généralement des un-coup, qui peuvent coûter plus cher que bien des fusils de gros calibre.

Les lunettes de visée donnent une plus grande précision et doublent donc la portée de base. Ce bonus n'est compté que pour les cadences de tir inférieures ou égales à un coup par round. De même, un appui, sur un arbre couché ou un autre, peut doubler la portée de base. Les deux bonus peuvent s'additionner pour quadrupler la portée. Remarquons que les lunettes de visée sont assez fragiles et qu'elles se dérèglent facilement.

Quelques fusils courants

Remington Rolling Block

Sorti en 1867, le Rolling Block est un fusil un-coup simple, solide et fiable. Il est fabriqué jusqu'en 1934 pour divers calibres et sera adopté par les armées du Danemark, Suède, Norvège, Égypte, Espagne et Argentine. Il existe aussi en version carabine. Les modèles militaires disposent d'une fixation pour la baïonnette. Les munitions, modernes, sans fumée, comprennent le .22 et le .303 British. Remington en construit aussi des versions fusil de chasse en calibre 16 et 20.



Remington Rolling Block

Les munitions spéciales

Des balles dum-dum et des balles limées, similaires à celles utilisées pour les revolvers, existent aussi pour les fusils de calibre inférieur à 30. Leur utilité disparaît pour les gros calibres du fait de la vitesse supérieure des balles. Les dum-dum ajoutent + 2 aux dommages, mais les cibles en armure n'encaissent que la moitié des dommages. Les balles limées infligent aussi un + 2 aux dommages, mais la portée de base est réduite de moitié.

Les accessoires

La plupart des fusils de guerre sont équipés d'une fixation pour baïonnette. L'utilisation efficace d'une baïonnette montée est contrôlée par les compétences Attaque et Parade de Lance/Baïonnette (chance de base, 20 % ; 1D8+1 + bd et *empalement*). Certaines baïonnettes munies d'une poignée peuvent être utilisées comme couteaux de combat.

Winchester M1895

Ce modèle populaire, produit de 1895 à 1931, est l'un des modèles de Winchester emportés par Théodore Roosevelt pendant son safari africain. Il est doté d'un levier d'armement au pontet mais se distingue par un magasin rectangulaire devant celui-ci, au lieu du classique magasin cylindrique sous le canon. Cela réduit le nombre de cartouches disponibles à quatre, cinq pour le calibre .303 British. Parmi les autres calibres, on peut citer le 7,62 mm Spitzer, une version construite pour le gouvernement russe pendant la guerre, la seule qui soit équipée de chargeur rapide.

Il existe en plusieurs longueurs de canon depuis le 60 cm jusqu'à l'encombrant 90 cm. Une version carabine descend même jusqu'à 55 cm. Elle n'existe cependant que pour les calibres .30-30, .30-06 et le 303 British. La plupart des versions militaires sont équipées d'une fixation pour baïonnette.

Quelques fusils de chasse américains

Marque/Modèle	*Année*	*Calibre*	*Mécanisme*	*Chargement*	*Nombre*	*PdV*	*Prix*
Greener Far-Killer	1893	8/10/12	double	pivot	2	12	40-45 $
Ithaca Auto & Burglar	1921	20	double	pivot	2	10	35 $
Remington M1894	1894	10/12/16	double	pivot	2	12	40-45 $
Remington M1889	1889	10/12/16	double	pivot	2	12	40-45 $
Remington Modèle 11A	1905	12/16/20	semi	côté	5	10	60 $
Remington Modèle 10A	1907	12	pompe	côté	5	10	45 $
Savage Modèle 620	1927	12/16/20/.410	pompe	côté	5	10	45 $
Savage Modèle 720	1930	12/16	semi	côté	4	10	60 $
Winchester M1887	1887	10/12	pontet	côté	5	8	50 $
Winchester M1897	1897	12/16	pompe	côté	5	10	45 $
Winchester M1901	1901	12	pontet	côté	5	8	50 $
Winchester M1911	1911	12	semi	côté	5	10	60 $
Winchester M1912	1912	12/16/20/28	pompe	côté	5	10	70 $


Carabine Winchester 1895

Fusil Winchester 1895

Les fusils de chasse

Nous désignerons ainsi les fusils à âme lisse employés, généralement, pour le tir de plombs. Ce sont les descendants des armes à feu primitives utilisées à la chasse. Ils serviront à des fins militaires pour la première fois par les U.S.A. dans les jungles philippines au tournant du siècle. Ces fusils existent maintenant en version sport, police ou armée.

Leur portée est des plus réduite, mais ils prennent avantage du fait qu'ils tirent une volée de plombs plutôt qu'une seule balle. Ils sont particulièrement dévastateurs à courte portée. Un double canon peut tirer ses deux coups simultanément et donc doubler les dommages. Un canon plus court accroit encore la dispersion des plombs et augmente l'efficacité à courte portée tout en diminuant celle à longue portée.

Le fusil de chasse classique est doté d'un ou deux canons qui basculent sur un pivot pour ouvrir le fusil et permettre le chargement par la culasse. Les modèles à levier au pontet ou à pompe contiennent plus de cartouches mais sont susceptibles de s'enrayer. Il existe aussi des semi-automatiques qui ne demandent qu'une pression sur la détente pour tirer, éjecter la cartouche brûlée et recharger une nouvelle cartouche. Le calibre des fusils de chasse se mesure de façon spéciale et les plus petits calibres correspondent aux plus gros canons.

Les munitions spéciales

Les projectiles vont de la chevrotine 00 aux minuscules plombs (cendrée) utilisés pour la plume. Les fusils de chasse peuvent aussi être utilisés pour tirer des balles ce qui en augmente la portée.

Le gros sel est le projectile de choix de ceux qui souhaitent infliger un maximum de souffrance pour un minimum de dommages. Une cartouche au gros sel ne fait que la moitié des dommages normaux mais la victime doit réussir un jet sous CON x 5 ou être mise hors de combat par la terrible sensation de brûlure.

Remarquons que le carton des cartouches classiques tend à gonfler sous l'effet de l'humidité et à provoquer l'enrayement des mécanismes de chargement. Les cartouches métalliques plus lourdes et plus chères existent depuis la fin de la guerre hispano-américaine (1898).

Les formats

Beaucoup de fusils de chasse populaires sont construits en version dite "anti-émeute" et "tranchées". Les anti-émeute sont généralement des calibres 12 à canon court, 45-50 cm. Il s'agit généralement de fusils à pompe, mais le Winchester M1901 à levier au pontet et le Remington 11A automatique existent aussi au format anti-émeute.

Les formats tranchées ont été développés aux U.S.A. avant la Grande Guerre. Parmi les premiers, on compte les Winchester M1897 et M1912, deux calibre 12 à pompe avec un canon de 50 cm et une fixation pour baïonnette. Ils ne sont proposés au public seulement qu'en 1918. Les canons-sciés bricolés peuvent être encore plus courts pour une dispersion encore

Mauser M1898

Ce successeur du 1888 existe aussi en version carabine et représente peut-être le sommet du perfectionnement du levier à la culasse. Le 1898 accepte différents types de baïonnettes dont la célèbre "lame du boucher" avec sa contre-taille en dents de scie. Cette arme, produite en masse, s'est montrée tout aussi efficace pour le gros gibier que pour la guerre. Le Mauser a été copié dans bien des pays.

Springfield M1903

Cette arme solide, à levier à la culasse, est le fusil standard des troupes U.S. pendant la guerre ; c'est une copie assez exacte du Mauser M1898. Après 1906, la munition standard est le .30-06 dans un chargeur rapide de cinq cartouches. Le canon est un petit 60 cm. Il est toujours apprécié par les tireurs d'élite.

Lee-Enfield Mark III

Successeur de l'obsolète Lee-Metford, ce fusil britannique est construit pour le .303 British. Comme le Mauser, il s'arme sans à-coup par un levier à la culasse, mais il tire plus longtemps grâce à son chargeur de 10 cartouches. Le Mark III est le Lee-Enfield le plus commun pendant la guerre.


Lee-Enfield Mark III

Mondragon M1908 et M1915

Le Mondragon est le premier semi-automatique raisonnablement fiable. Conçu par le général mexicain Manuel Mondragon, il est construit en Suisse par SIG. L'armée mexicaine utilise la version en 7 mm Mauser et l'Allemagne, le 7,5 mm M11.

Le 1915 est un véritable automatique ; un sélecteur permet de passer du tir en rafale au coup par coup. Les troupes aériennes allemandes utilisaient un camembert de 30 cartouches. Une version allégée, dotée d'un chargeur de 20 cartouches, se révéla trop fragile pour le champ de bataille.

Mauser T-Gewehr Anti-Tank

Aussi appelé M1918, ce un-coup de 13 mm est essentiellement une version agrandie du fusil de guerre Mauser standard. Première arme de ce type, son pouvoir de pénétration est bien suffisant pour percer les blindages de l'époque (25 mm et plus).

plus grande. La crosse aussi est parfois raccourcie, ce qui permet de cacher l'arme sous un manteau. Un canon plus court modifie les chances de toucher et la portée. Pour les formats anti-émeute et tranchées, les canons de 50 cm, réduisez la portée d'un tiers et augmentez les chances de toucher de 5 points. Les canons plus courts encore peuvent réduire la portée à la moitié de sa valeur normale et ajouter jusqu'à 10 points aux chances de toucher.

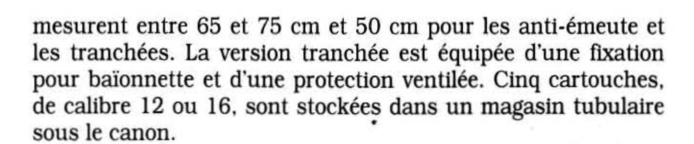
Quelques modèles choisis

Remington M1889

Dernier d'une ligne qui débute avec le M1883, ce double canon à chiens apparents existe en calibre 10, 12 et 16 pour des longueurs de canon qui vont de 70 à 80 cm. Quand sa production s'arrête en 1909, plus de 37 500 exemplaires ont été fabriqués.

Winchester M1887 et M1901

Ce fusil de chasse, très reconnaissable par son pontet pivotant et son chien, connut beaucoup de succès malgré son apparence étrange et plutôt laide. Le M1887 existait en calibre 10 et 12 à poudre noire et le M1901 en calibre 10 à poudre sans fumée. Les canons standard mesuraient 75 ou 80 cm. En 1898, les deux modèles furent proposés en version anti-émeute. Plus de 75 000 de ces fusils furent fabriqués avant l'arrêt de leur production en 1920. Ce sont les seuls Winchester jamais construits en calibre 10.



Fusil de chasse à levier au pontet Winchester

Winchester M1897

Destiné à remplacer le peu fiable M1893, ce fusil rencontre un énorme succès. Ce fusil à pompe à chien apparent sera produit à plus d'un million d'exemplaires entre 1897 et 1957. Sa popularité auprès des chasseurs en a fait un grand succès commercial civil ; des milliers de versions tranchées servirent dans l'armée et une version anti-émeute fut commercialisée auprès des diverses polices. Les canons des modèles sports mesurent entre 65 et 75 cm et 50 cm pour les anti-émeute et les tranchées. La version tranchée est équipée d'une fixation pour baïonnette et d'une protection ventilée. Cinq cartouches, de calibre 12 ou 16, sont stockées dans un magasin tubulaire sous le canon.

Winchester M1912

Ce fusil à pompe sans chien est assez commun ; il existe en calibre 12, 16 et 20 (28 en 1934). Les versions anti-émeute et tranchées sortent seulement en 1918. L'anti-émeute est assez courant mais le tranchée doit faire l'objet d'une commande spéciale. Le M1912 sera produit jusqu'en 1980.

Les mitraillettes

La conception des mitraillettes, les armes automatiques individuelles, a beaucoup progressé pendant la guerre mondiale. Alimentées, généralement, par des munitions de pistolets, beaucoup disposent d'un sélecteur qui permet de choisir entre le tir en rafale et le coup par coup.

La 9 mm Villar Perosa italienne sort en 1915, mais les premières Bergmanns allemandes n'apparaissent que vers la fin de la guerre. La célèbre Thompson n'arrive sur le marché qu'en 1921.

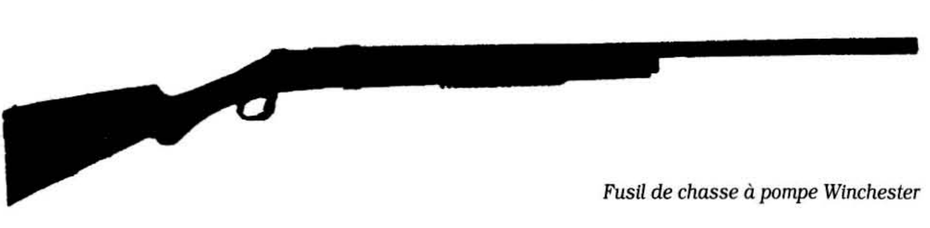
Les cadences de tir élevées appellent une plus grande réserve de munitions : les divers chargeurs et camemberts utilisés peuvent contenir jusqu'à 50 ou 100 cartouches. Les plus gros camemberts sont extrêmement lourds et encombrants.

Les armes automatiques ne feront pas l'objet d'une réglementation fédérale avant 1934. Beaucoup de gardes privés ou de services de police utilisent ostensiblement les Thompsons. Elles sont aussi les vedettes des guerres entre gangsters ou contrebandiers. Dans les magazines, une publicité montre un cow-boy à cheval avec une Thompson qui lui barre le ventre, juste au cas où des voleurs de bétail voudraient tenter leur chance.

Deux exemples de mitraillettes

Bergmann MP18I

Cette arme est mise au point vers la fin de la guerre, trop tard pour pouvoir en changer l'issue. Alimentée en 9 mm Parabellum par un camembert de 20 cartouches, elle tire au rythme de



Fusil de chasse à pompe Winchester

Mitraillettes

Marque/Modèle	Pays	Année	Calibre	Mécanisme	Chargement	Nombre	PdV
Bergmann MP18I	Allemagne	1918	9 mm Parabellum	auto	came	32	8
Bergmann MP28II	Allemagne	1928	9 mm Parabellum	sél	char	32	8
Beretta M1918	Italie	1918	9 mm Glisenti	sél	char	25	8
Steyr Solothurn (MP34)	Autriche	1930	9 mm Mauser/9 mm Steyr	auto	char	32	8
Thompson M1921	USA	1921	.45 ACP	sél	char/came	20,30/50,100	8

350-400 cartouches minute. La MP28II est une version postérieure développée au mépris du traité de Versailles. Elle a subi quelques modifications internes mineures. Elle donne une meilleure visée et offre le choix entre deux chargeurs de 20 et 30 cartouches et un camembert escargot de 32. Un sélecteur permet de choisir entre rafale et coup par coup.

Thompson M1921

La M1921 est une version modifiée de la Thompson originelle de 1919. La "Tommy gun" tire du .45 ACP en chargeur de 20 ou 30 cartouches ou en camembert de 50 ou 100. Elle tire 800 coups minute. Le modèle 1928 est équipé d'une poignée horizontale à l'avant remplaçant la poignée pistolet du modèle précédent et sa cadence de tir n'est plus que de 650 coups minute.



Mitraillette Thompson cal. 45

Les mitrailleuses

La première arme à tir continu totalement automatique est inventée par Hiram Maxim en 1884. La Gatling et d'autres existaient déjà, mais la manivelle ne disparaît qu'avec Maxim qui pense, le premier, à utiliser le recul de l'arme pour éjecter les cartouches brûlées et recharger. En 1895, l'inventeur américain John A. Browning vend à l'armée U.S. une arme de sa conception qui utilise la pression des gaz de détonation pour éjecter et recharger. Ces deux systèmes sont à la base de toutes les armes automatiques ou à répétition.

Les mitrailleuses se classent conventionnellement suivant trois catégories. Les mitrailleuses lourdes sont des armes de calibre 50 et plus, montées sur trépied dans des installations fixes ou des véhicules. Les mitrailleuses mi-lourdes nécessitent aussi un trépied ou autre, mais elles sont portables et pèsent entre 10 et 30 kilos. Il faut généralement deux hommes pour les porter et les installer et, si un seul servant est vraiment nécessaire, un deuxième homme réduit beaucoup les probabilités d'enrayement. Même si elles sont mobiles, elles restent des armes défensives. Les mitrailleuses légères pèsent de 7 à 15 kilos et sont assez compactes pour être portées et mises en position par un seul homme. La BAR et la Lewis satisfont à ces critères.

Certaines machines sont refroidies par eau (E) et d'autres par air (A). Le refroidissement par eau implique un radiateur spécial et un réservoir connecté à l'arme par des tuyaux souples. Si le refroidissement n'est pas suffisant, l'arme s'enraye ou fait long feu. L'encombrement et le poids de cet équipement supplémentaire qui vient s'ajouter à celui de plusieurs centaines de cartouches sur bandes chargeurs expliquent que ces armes sont plutôt réservées à une utilisation défensive.

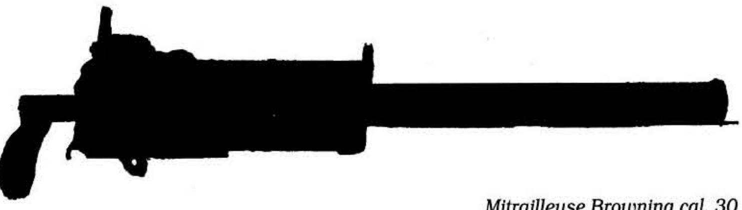
Des mitrailleuses qui ont fait leur preuve

Lewis Mark I

La Lewis naît en Belgique en 1913 mais trouve bientôt un chemin vers les arsenaux anglais, américains et japonais. Elle est alimentée en .303 British ou .30-06 par un camembert de 47 cartouches monté horizontalement au-dessus du mécanisme. Malgré sa crosse d'épaule, ses 12 kilos et plus nécessitent l'usage du bipied et de la position de tir couchée. Les Lewis équipent fréquemment des avions où elles sont montées sur un affût tournant et servies par un passager. Le plus souvent, elles perdent alors leur crosse d'épaule et gagnent un camembert plus gros : 97 cartouches. La Lewis tire 450-500 coups minute et s'enraye particulièrement facilement.

Browning M1918 - Fusil automatique

La célèbre BAR naît en 1918. Avec son plein de cartouches .30-06, un chargeur de 20, elle dépasse les 7 kilos mais, grâce à une bretelle, elle peut être portée et utilisée en position debout. Un sélecteur permet de passer de la rafale au coup par coup. Une version polonaise de 1928 tire du 7,92 mm Mauser.



Mitrailleuse Browning cal. 30

Mitrailleuses

Marque/Modèle	*Pays*	*Année*	*Calibre*	*Mécanisme*	*Chargement*	*Nombre*	*PdV*
Browning M1917 (E-A)	USA	1917	.30-06	auto	bande	250	12
Browning M1918 Fusil Auto. (A)	USA	1918	.30-06	sél	char	20	11
Browning M1921 (E-A)	USA	1921	.50	auto	bande	250	14
Hotchkiss M1914 (A)	France	1914	8 mm Lebel	auto	lame/bande	24/30/250	12
Lewis Mark I (A)	G B	1912	.303 British	auto	came	47/97	12
Maxim MG08/15 (E)	Allemagne	1915	7.92 mm Mauser	auto	bande	50/100/250	12
Revelli M1914 (E)	Italie	1914	6.5 mm M91-95	sél	char	50	12
Type 38 (A)	Japon	1914	6.5 mm Type 38	auto	lame	30	12
Vickers (E)	G B	1912	.303 British	auto	bande	250	12

Vickers - Calibre 303

Cette mitrailleuse britannique, née en 1912, s'appuie sur un lourd trépied et s'alimente par bandes chargeurs. Elle tire 450-500 cartouches de .303 British à la minute. Sur les premiers modèles, le circuit de refroidissement par eau laissait échapper de la vapeur autour du canon ce qui troublait la vision du tireur ; un défaut qui fut corrigé par la suite. L'arme est reconnaissable aux deux poignées parallèles qui la terminent du côté du tireur, lequel doit actionner la détente avec les pouces. Il existe une version, refroidie par air, spécialement adaptée à l'aviation.

Browning M1917 - Calibre 30

Conçue pour succéder à la vieille mitrailleuse Colt-Browning 1895, cette arme alimentée par une bande chargeur de 250 cartouches de .30-06 tire 450-600 coups minute. Elle est refroidie par eau et dotée d'une poignée pistolet et d'une détente conventionnelle. La M1919, plus tardive, est une version refroidie par air, fréquemment montée sur les avions.



Browning cal. 30 avec crosse d'épaule et trépied

Browning M1921 - Calibre 50

38 kilos (plus 19 pour le trépied), 1 mètre 65, la Browning vide sa bande chargeur de 250 cartouches au rythme de 450-575 coups minute et la vitesse de sortie des balles dépasse les 880 m/s. Des munitions anti-blindages existent. Une version plus tardive, la M2HB, est refroidie par air.

Les munitions et accessoires

Les munitions de calibres américains courants se trouvent facilement dans les quincailleries et les bazars ; tous les grands magasins ont un rayon chasse.

Les munitions pour pistolet ou fusil sont généralement vendues par boîtes de 50 ou 100. Voici quelques prix pour des boîtes de 100 : .22 rimfire, 50 cents ; .32, 2,59 $; .30-30, 5,28 $; .45 Auto, 8,60 $. Les cartouches (carton) des fusils de chasse coûtent (les 100) : cal. 20, 3,08 $; cal. 16, 3,16 $; cal. 12, 3,48 $; cal. 10, 3,72 $. Les cartouches métalliques valent environ le triple.

Les munitions supplémentaires peuvent être portées de différentes façons. Les cartouchières de ceinture ou les bandoulières sont des bandes de cuir ou de tissu qui se portent autour de la taille ou en travers de la poitrine et qui sont munies de boucles à la taille d'un format particulier de cartouche. Elles peuvent contenir de 50 à 60 cartouches et celles de ceinture permettent éventuellement d'accrocher un holster. Elles coûtent de 0,79 à 1,79 cents. Un gilet kaki avec des boucles pour les cartouches vaut 1,08 $. Diverses sacoches peuvent être accrochées à la ceinture : une cartouchière qui peut contenir de un à trois chargeurs, un porte-cartouches qui peut contenir cartouches, chargeurs, etc.

La propreté d'une arme à feu est essentielle. La trousse de nettoyage adaptée à votre arme coûte 1 $ ou moins. Les étuis imperméables pour fusils valent 1-2 $ mais un modèle chic en cuir renforcé de cuivre monte à 6,59 $. Les meilleures plaques antirecul en mousse de caoutchouc coûtent 2,75 $ et protègent l'épaule.

Le tireur sérieux décidé à améliorer sa technique peut vouloir presser ses propres cartouches. Récupérer et recharger ses propres cartouches rentabilise l'équipement et justifie son achat. Cela permet aussi d'expérimenter avec la charge de poudre, la forme de la balle, etc.



Caractéristiques des armes à feu

Les tableaux qui suivent contiennent toutes les informations nécessaires pour fixer les caractéristiques des armes à feu citées dans ce livre. Ils peuvent aussi servir pour les armes décrites par d'autres sources.

Tableaux des dommages

Les dommages infligés par une balle dépendent du calibre et du type d'arme utilisée. Les canons plus courts des pistolets et des mitraillettes impliquent des vitesses de sortie plus faibles et des dommages plus faibles à calibre égal. Deux tableaux traitent donc séparément armes de poing et mitraillettes d'une part, et fusils et mitrailleuses, d'autre part. Les fusils de chasse ont leur propre tableau.

Tableau des dommages des armes de poing et des mitraillettes

Calibres	*Dommages*
Petits calibres	
.22 short	**1D4**
.22 long	**1D6**
.22 long rifle	**1D6+1**
.25 ACP	**1D6**
Moyens calibres	
.32 ACP, Colt Long, rimfire, S & W Long, S & W Short	**1D8**
.38 Colt, Colt Auto, Super Auto, S & W, Special, Webley	**1D10**
.380 ACP	**1D10**
.41 rimfire short	**1D10**
7.62 mm M95, Type P	**1D8**
7.63 mm Mauser	**1D8**
7.65 mm Long, Mannlicher, Mauser	**1D8**
8 mm M1904	**1D8**
9 mm Browning Long, Glisenti, Largo, Mauser, Parabellum, Steyr, Type 26	**1D10**
Gros calibres	
.41 Colt, rimfire	**1D10+1**
.357 Magnum	**1D8+1D4**
.44 Special	**1D10+2**
.45 ACP, Colt	**1D10+2**
.455 Webley, Webley Auto	**1D10+2**

Tableau des dommages des fusils et des mitrailleuses

Calibres	*Dommages*
Petits calibres	
.22 short	**1D4**
.22 long	**1D6**
.22 long rifle	**1D6+1**
.25 Remington	**1D6+1**
.25-20	**2D6**
Gros calibres	
.30 Remington	**2D6+3**
.30-30	**2D6+3**
.30-06	**2D6+4**
.303 British, Metford	**2D6+4**
.32 Remington, Special	**2D6+3**
.35 Remington	**2D6+3**
.50 M2 (mitrailleuses)	**2D10+4**
6.5 mm M91-95, Type 38	**2D6+3**
7 mm Mauser, M93	**2D6+4**
7.5 mm M11, Rimless	**2D6+4**
7.62 mm Spitzer	**2D6+4**
7.65 mm Mauser	**2D6+2**
7.7 mm Type 99	**2D6+4**
7.92 mm Mauser	**2D6+4**
8 mm Lebel, M35, M95	**2D6+4**
11 mm M71	**2D6+4**
13 mm Mauser (fusil anti-tank)	**2D10+4**

Portées de base

Elle mesure la portée pratique des diverses armes. Ce nombre n'indique pas la portée efficace mais seulement la distance au-delà de laquelle la compétence du tireur est divisée par deux. Les fusils militaires ont des portées efficaces qui vont jusqu'à 600 m et sont connus pour avoir tué à près de deux kilomètres.

Armes de poing : La portée de base standard pour les armes de poing est de 10 m pour le pistolet de petit calibre et 15 m pour les gros et moyens calibres. Ces distances s'appliquent aux canons de longueur standard, disons environ 12 cm. Pour les pistolets à canons longs, mettons 19 cm, la portée de base peut être allongée de 5 m (ces armes ne sont pas faciles à cacher). De même, les canons courts réduisent la portée de base et la ramènent à 10 m pour un 8 cm et à 5 m pour un 4 cm. Ils sont très faciles à dissimuler. Les Derringers et autres armes de poche ont une portée de base de 3 m.

Fusils : La portée de base standard des fusils est de 40 m pour les petits calibres et de 120 m pour les gros. Si vous le désirez, vous pouvez différencier les divers petits calibres : 30 m pour le .22 short, 40 pour le .22 long, 50 pour le .22 long rifle ou le .25 et 80 pour le .25-20. Ces portées concernent les canons de longueur standard. Les carabines et leur canon plus court (45-55 cm) réduisent la portée d'un quart.

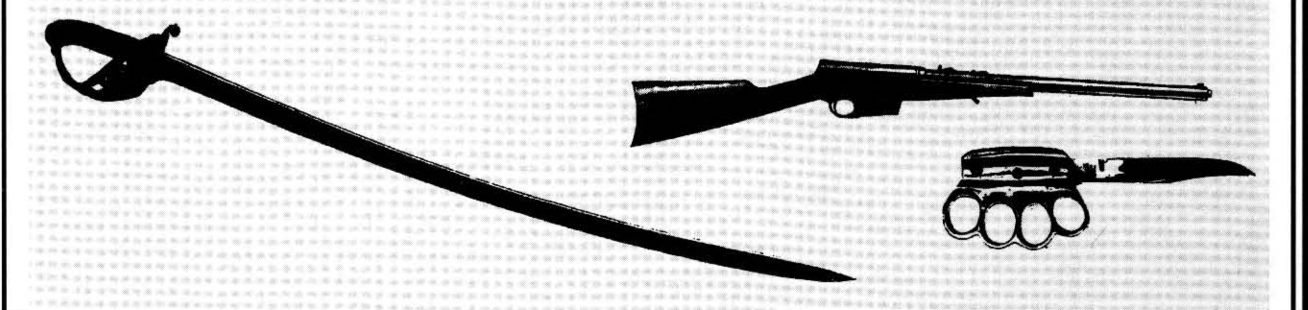
Fusils de chasse : voir *Dommages et portées des fusils de chasse* ci-dessous.

Mitraillettes : Les mitraillettes tirent les mêmes munitions que les pistolets. Leur canon généralement plus long leur donne une portée de base de 20 m.

Mitrailleuses : La plupart des mitrailleuses légères et mi-lourdes tirent des munitions conçues pour les fusils et leur portée est donc de 110 m. Les mitrailleuses de .50 ont une portée de 200 m. Ces portées supposent une installation correcte sur trépied ou bipied.

Dommages et portées des fusils de chasse

Les fusils de chasse tirent du plomb ou des balles rayées. Seules les balles peuvent empaler. Les portées sont données pour la longueur de canon classique des versions sport. La portée des versions tranchées et anti-émeute peut être réduite jusqu'aux deux tiers et celles



des canons sciés jusqu'à la moitié ou même moins. Augmentez les chances de toucher de 5 et 10 points respectivement. De plus, les anciennes armes à poudre noire voient leur portée réduite d'encore un quart.

Pour les dommages par plombs, plusieurs quantités de dommages sont données puisque les dommages infligés diminuent quand la distance augmente. Des chiffres comme 2D6/10 m, 1D6/20 m, 1D3/50 m signifient que l'arme inflige 2D6 points de dommages jusqu'à 10 mètres inclus, 1D6 jusqu'à 20 m et 1D3 jusqu'à 50 m. Au-delà, les dommages deviennent minimes : 1 ou 1D2 jusqu'à 100 m pour, respectivement, les petits et gros diamètres de canon.

Calibre	*Dommages*	*Portée de base*
Petits calibres		
.410 : balle	**1D10+2**	**40 m**
.410 : gros plombs	**1D10**	**10 m**
	1D4	**20 m**
	1D2	**50 m**
28 : balle	**1D10+3**	**35 m**
28 : chevrotine	**1D6+1D3**	**10 m**
	1D4	**20 m**
	1D2	**50 m**
20 : balle	**1D10+4**	**30 m**
20 : chevrotine	**2D6**	**10 m**
	1D6	**20 m**
	1D3	**50 m**
Gros calibres		
16 : balle	**1D10+5**	**30 m**
16 : chevrotine	**2D6+2**	**10 m**
	1D6+1	**20 m**
	1D4	**50 m**
12 : balle	**1D10+6**	**30 m**
12 : chevrotine	**4D6**	**10 m**
	2D6	**20 m**
	1D6	**50 m**
10 : balle	**1D10+7**	**30 m**
10 : chevrotine	**4D6+2**	**10 m**
	2D6+1	**20 m**
	1D8	**50 m**
8 : balle	**1D10+8**	**30 m**
8 : chevrotine	**4D6+6**	**10 m**
	2D6+4	**20 m**
	1D10	**50 m**

Cadence de tir

La cadence de tir, le nombre d'Attaques par round, est le nombre de tirs qui peuvent être correctement dirigés vers la cible en un round. Le recul et la reprise de la visée dépendent du calibre (petit, moyen ou gros). Le rechargement et réarmement sont subordonnés au mécanisme suivant lequel l'arme fonctionne. Ces deux paramètres jouent sur la cadence de tir. Les pistolets et les mitraillettes sont généralement plus rapides que les fusils.

Remarquons que les armes un-coup tirent une fois par round puis doivent être rechargées. Les doubles canons peuvent tirer, dans un même round, simultanément ou successivement leurs deux coups. Une arme automatique qui tire en rafale peut cracher 20 projectiles pendant un round. Les expressions du type 3/2 doivent se lire comme trois tirs tous les deux rounds ; 1/2 signifie un tir tous les deux rounds ; etc.

Deux nombres sont donnés pour chaque type d'arme. Si le Gardien le souhaite, il peut accepter que les tireurs avec des compétences de 75 % et plus utilisent plutôt le nombre donné entre parenthèse qui est un peu plus favorable.

Cadence de tir pour les armes de poing et mitraillettes

Mécanisme/Calibre.......Cadence de tir

Revolver simple action
Petit calibre.................................**3/2 (2)**
Moyen calibre...............................**1 (1)**
Gros calibre ....**1 (1)**

Revolver double action
Petit calibre...................................**2 (3)**
Moyen calibre...............................**3/2 (2)**
Gros calibre ....**1 (3/2)**

Semi-automatique
Petit calibre...................................**3 (4)**
Moyen calibre.................................**2 (3)**
Gros calibre ....**1 (2)**

Cadence de tir des fusils et des fusils de chasse

Mécanisme/ Calibre	*Cadence de tir des fusils*	*Cadence de tir des fusils de chasse*
Levier à la culasse		
Petit calibre	**1 (3/2)**	**1/2 (1)**
Gros calibre	**1/2 (1)**	**1/2 (1)**
Levier au pontet		
Petit calibre	**2 (2)**	**1 (3/2)**
Gros calibre	**1 (3/2)**	**1 (3/2)**
à pompe		
Petit calibre	**2 (3)**	**2 (3)**
Gros calibre	**1 (2)**	**1 (3/2)**
Semi-automatique		
Petit calibre	**2 (3)**	**2 (3)**
Gros calibre	**1 (2)**	**1 (3/2)**

Temps de rechargement

Certains mécanismes assurent un rechargement plus rapide que d'autres. Soulignons que les temps indiqués pour les systèmes à chargeurs, chargeurs rapides, camemberts, bandes chargeurs et lames chargeurs ne sont valables que pour des chargeurs préalablement remplis de cartouches. Si l'on doit remplir ces chargeurs, cela se fait à une vitesse de 2 cartouches par round et il n'est pas nécessaire de les remplir entièrement pour faire feu.

Bande chargeur ....Deux rounds
Barillet basculant ....Deux cartouches/rounds
Camembert ....Un round
Chargeur rapide ....Un round
Chargeur ....Un round
Lame chargeur ....Un round
Ouverture sur pivot ....Deux cartouches/rounds
Chargement sur le côté ......Deux cartouches/rounds

Incidents de tir

Ce tableau évalue les risques que court une arme de mal fonctionner suivant son type de mécanisme et l'entretien qu'elle reçoit. Le premier chiffre concerne une arme propre, le second une arme mal entretenue et le dernier une arme très sale, qui vient de tomber dans la boue, par exemple. Ce dernier chiffre peut être modifié suivant les circonstances. Pour les armes à sélecteur, ce tableau s'applique en considérant le mode de fonctionnement choisi.

La plupart du temps, un 00 indique un long feu. Tout autre résultat de mauvais fonctionnement implique un enrayement. Les longs feux ne posent que peu de problèmes aux revolvers ou autres mécanismes manuels, mais ils mettent les automatiques ou semi-automatiques en panne. Un jet sous la compétence qui contrôle l'utilisation de l'arme considérée doit être réussi pour désenrayer. Un long feu est éjecté en un round sans qu'aucun jet de dés soit nécessaire.

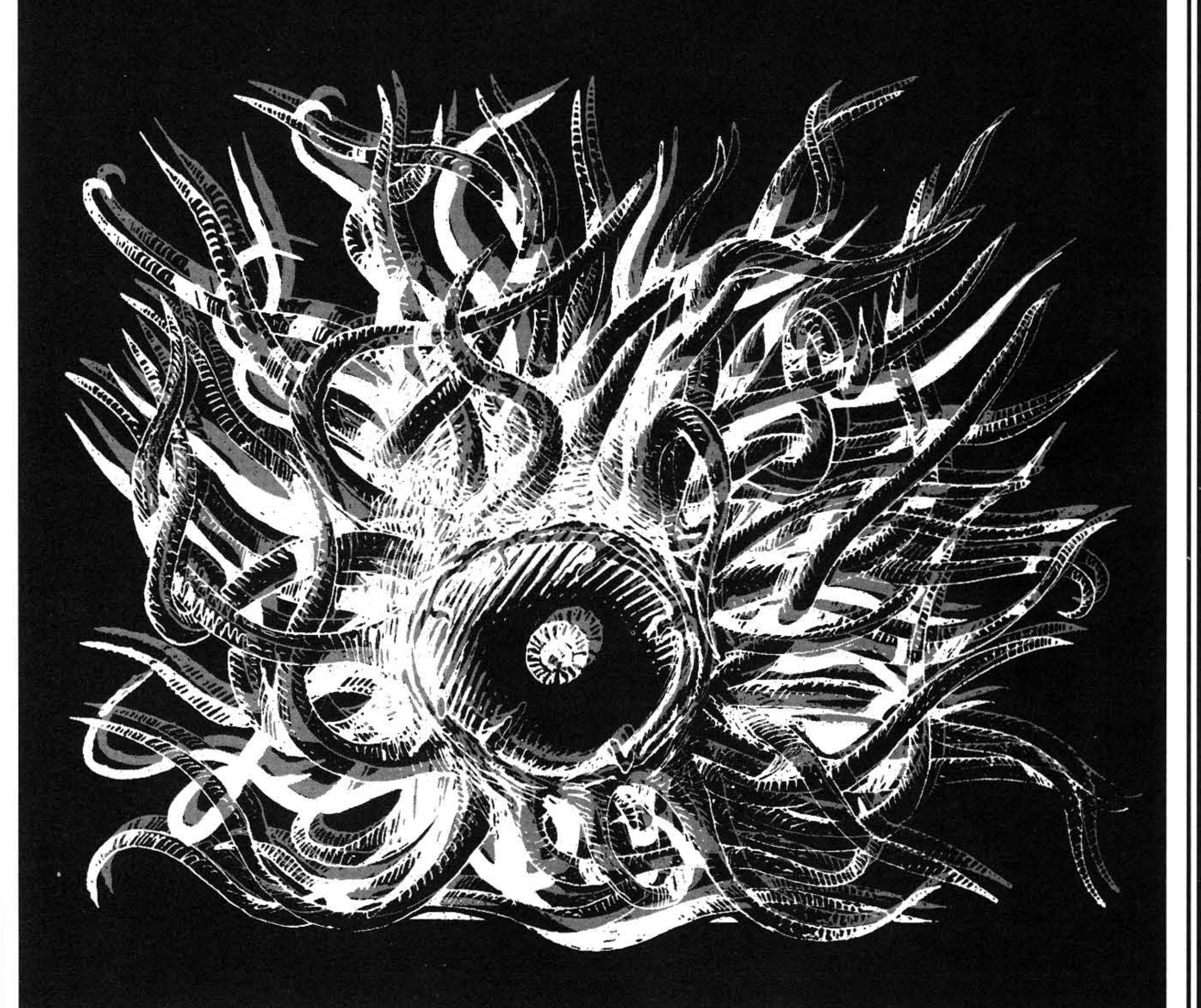
Mécanisme	*propre*	*mal entretenu*	*sale*
À pompe	99	98	85
Automatique	98	95	70
Levier à la culasse	00	00	90
Levier au pontet	99	98	85
Revolver	00	00	96
Semi-automatique	99	97	75
Un coup	00	00	95

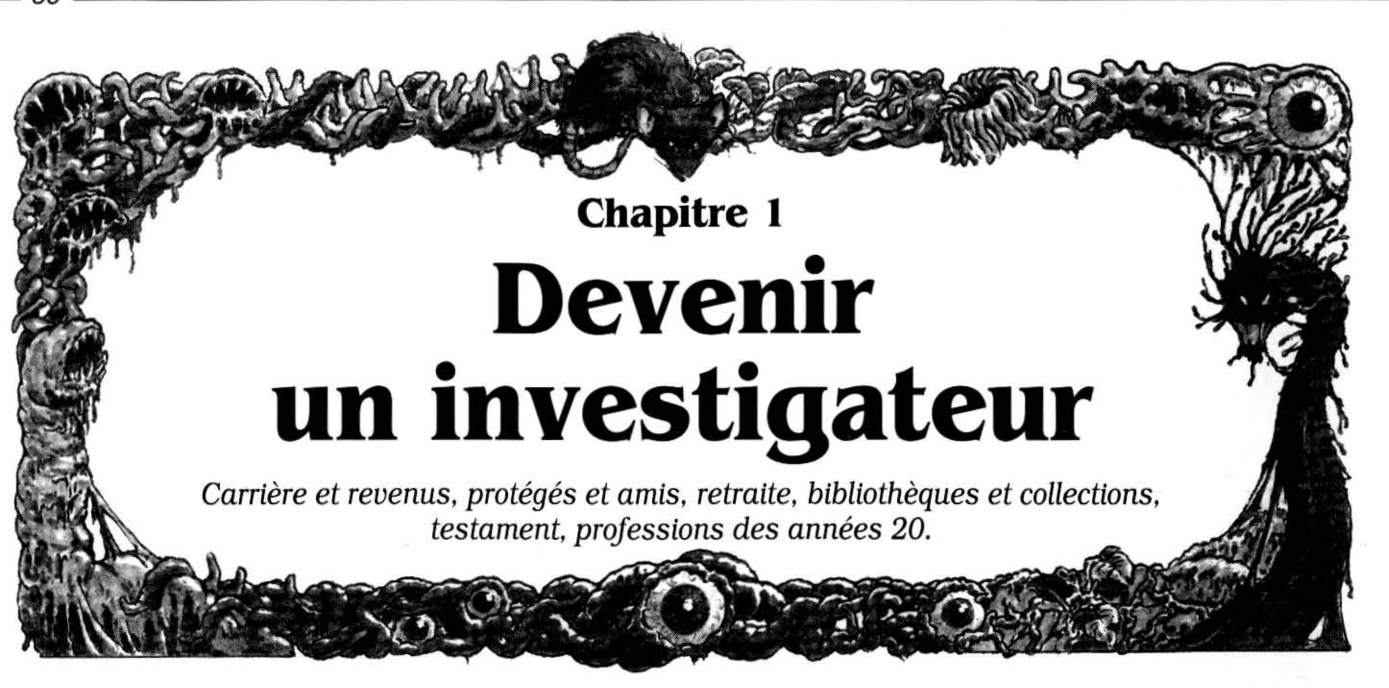
2ème partie

Les années 20 aux U.S.A. :

Les investigateurs

LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR





Chapitre 1

Devenir un investigateur

Carrière et revenus, protégés et amis, retraite, bibliothèques et collections, testament, professions des années 20.

Tout commence le plus souvent par un coup de téléphone nocturne, par la lettre d'un ami en difficulté ou par un visiteur mystérieux qui frappe à la porte. Innocents, curieux, secourables, les investigateurs novices vont être pris dans un engrenage qui va broyer leur vie quotidienne, leur carrière, leurs amitiés et leur famille. Au risque d'y perdre santé, vie et raison, nos héros vont se laisser entraîner par une curiosité insatiable pour la face cachée de la réalité — ces secrets que l'humanité n'était pas censée découvrir.

Carrière et revenus

Une fois qu'il s'intéresse à ces mystérieux secrets, l'investigateur voit sa vie se disloquer. C'est d'abord son travail, sa carrière ou ses affaires qui en souffrent. Quand un employé quitte fréquemment la ville à l'improviste, il est généralement rapidement remercié. Pour s'absenter, un investigateur qui possède sa propre affaire peut la confier à un associé ou à un employé de confiance. Il lui faut être parfaitement sûr de cette personne pour ne pas prendre un risque en ne surveillant pas directement ses propres intérêts.

Les dilettantes sont mieux placés. Disposant de revenus indépendants, ils gèrent leur temps et ils possèdent une réserve financière qui dépasse souvent les économies du travailleur le plus économe. Un investigateur non dilettante peut trouver avantageux de débuter en s'associant à une telle personne.

Sinon, l'investigateur ayant épuisé ses propres réserves, et peut-être vendu tout ce qu'il possédait, peut se trouver dans la nécessité d'emprunter. Les banques prêtent volontiers aux nouvelles affaires — les années 20 sont, après tout, une époque propice aux investissements et aux entrepreneurs. Si l'affaire est bien présentée, une banque peut accepter de financer un magasin d'antiquités ou un laboratoire de chimie.

On peut aussi recourir aux investisseurs privés. Les philanthropes sont légion dans les années 20 ; de nombreuses familles ont accumulé de vastes fortunes et sont prêtes à les transformer en bibliothèques, musées, recherches scientifiques et autres expéditions anthropologiques et archéologiques. Même les petites villes comptent souvent un ou deux riches individus qui accepteraient de financer une petite aventure pour en retirer célébrité et crédit. Le savoir-faire professionnel, l'expérience, un bon Crédit et des talents de Persuasion aideront à les convaincre.

Avant d'être obligé de se tourner vers les prêteurs sur gages, les amis proches et la famille de l'investigateur représentent parfois le dernier recours pour se procurer l'argent nécessaire à l'achat d'informations, d'armes ou d'un billet pour quitter rapidement la ville.

Famille et amis

Les proches d'un investigateur peuvent s'inquiéter de cette vie nouvelle et mystérieuse. Les relations louches, les frictions avec les autorités et les séjours derrière les barreaux ou dans une institution psychiatrique le font éviter par sa famille, à l'exception des parents les plus fidèles. La plupart des gens ne tiennent pas à être associés à un "marginal". Mais il arrive aussi que les investigateurs préfèrent s'éloigner de leurs amis et de leur famille, par crainte des représailles que tel ou tel groupe pourrait exercer.

Cependant, les plus loyaux des amis ou des parents se refusent souvent à couper les ponts. Leur attachement envers un vieil ami, un oncle préféré ou un proche cousin les entraînent fréquemment dans les aventures de l'investigateur, et ils finissent par devenir de solides associés.

Protégés

Les protégés prennent toutes les formes et tous les styles ; il peut s'agir d'un neveu ou d'une nièce préféré, d'un ancien étudiant ou partenaire d'affaires, voire d'un policier ayant autrefois arrêté l'investigateur. Le protégé est tout d'abord un ami loyal et utile.

Le premier contact avec lui a souvent lieu lorsque l'investigateur a besoin d'un savoir-faire que ni lui ni ses partenaires actuels ne possèdent, par exemple une compétence mécanique précise comme Piloter un Avion, un savoir approfondi comme Astronomie ou Géologie, la connaissance d'une langue étrangère pour déchiffrer un ouvrage ou faire office d'interprète. Une fois initié aux mystères par l'investigateur, le protégé suit souvent la même voie.

Les protégés ont également un autre intérêt : ils sont souvent prêts — du moins au début — à prendre des risques qui font reculer l'investigateur. Il suffit cependant d'une ou deux frayeurs pour leur instiller un respect et une prudence salutaires. Les protégés peuvent être préparés à prendre la relève de l'investigateur lorsque celui-ci ne se sent plus capable de participer activement aux aventures et souhaite prendre sa retraite.

Retraite

La vie d'aventure pèse lourdement sur la santé physique et mentale des investigateurs. La plupart succombent d'ailleurs avant d'avoir songé à prendre leur retraite ; rares sont ceux qui ont la sagesse de s'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Le corps peut certes guérir, mais la répétition des visions perturbantes et le savoir interdit acquis durant ces aventures prennent leur dû sur la santé mentale de l'individu et souvent de manière définitive. Plutôt que de risquer la folie permanente, maints investigateurs préfèrent cesser d'intervenir directement. Ils œuvrent alors comme consultants ou chercheurs pour des confrères plus fringants. Même s'ils se trouvent à des milliers de kilomètres du site d'aventure, on peut les contacter par téléphone ou télégraphe, les questionner ou leur demander de se livrer à des recherches sur des sujets précis. Dans les situations vraiment critiques, ils peuvent être amenés à suspendre leur retraite afin de remplir une fonction vitale dans une enquête en cours.

À l'âge de la retraite, la plupart des investigateurs ont acquis un certain volume de savoir, une petite bibliothèque rassemblant des livres importants et, peut-être même, une collection d'objets rares.

Bibliothèques et collections

Durant leur carrière, les investigateurs entrent en possession, en quantité plus ou moins importante, de livres traitant de savoirs mystérieux, d'objets rares et de souvenirs de leurs diverses aventures. Il serait dans l'intérêt des novices, de ceux qui viennent à peine de quitter le stade de protégés, d'éviter de lire ces ouvrages. Le retraité a certainement déjà une bonne idée des informations contenues dans les divers volumes et peut s'avérer être le chercheur le plus efficace. Une relecture d'un ouvrage donné n'aura pas d'influence sur sa santé mentale. À l'inverse, un jeune investigateur désireux de le lire pour la première fois devra y payer son tribut.

De plus, une collection d'ouvrages ou d'objets rares peut servir de caution s'il devient nécessaire de réunir des fonds rapidement. La plupart des articles concernés ont une grande valeur. La vente d'une partie de sa collection peut suffire à faire vivre l'investigateur pendant deux ou trois ans. Ces collections constituent également des donations très recherchées par les musées ou les bibliothèques. Lorsqu'il rédige son testament, l'investigateur devrait soigneusement considérer cette dernière possibilité.

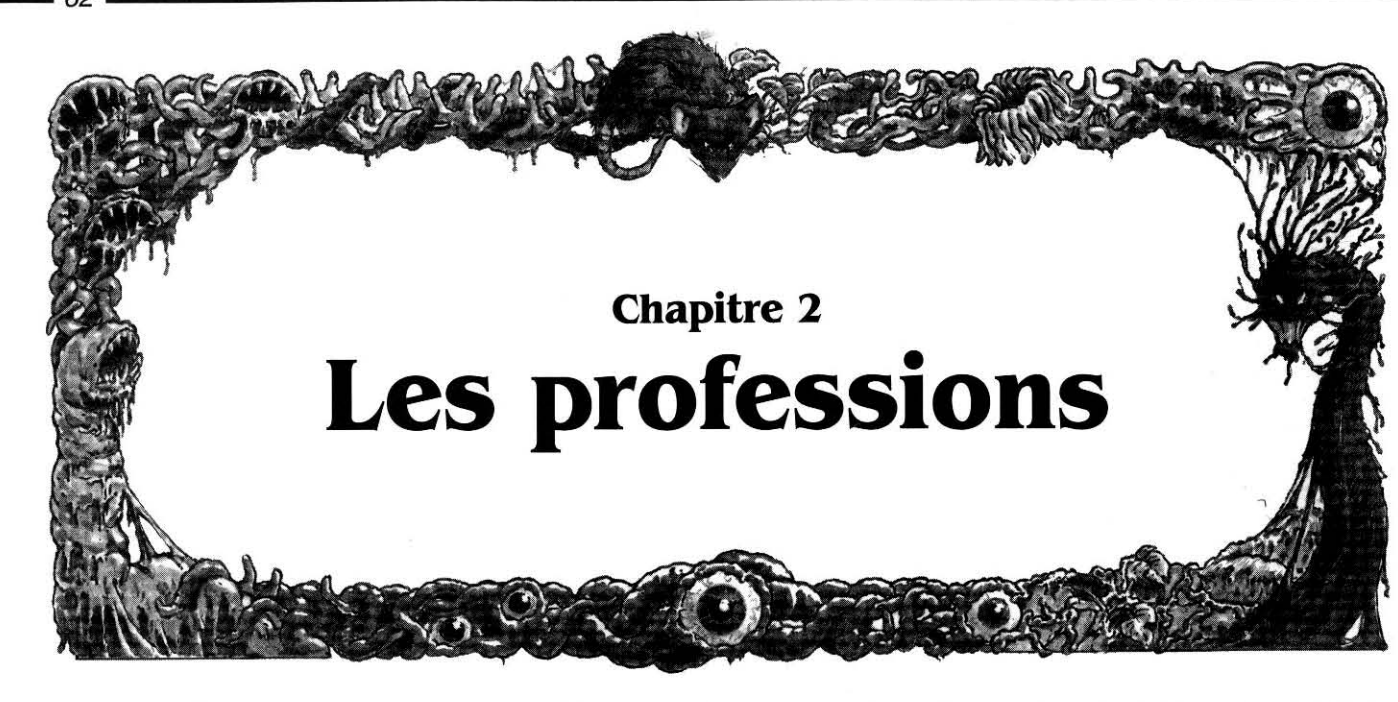
Testament

Tout investigateur, avant d'être trop sérieusement impliqué, devrait sérieusement songer à établir un testament. Bien que l'on puisse le rédiger soi-même, il est conseillé de s'adresser à un notaire qui se charge de la préparation du document. Lorsqu'un testament est contesté, la justice peut mettre des années à régler le litige, années durant lesquelles la succession risque de perdre toute valeur. Le recours à une aide professionnelle permet de limiter ce risque. La rédaction du testament ne devrait pas coûter plus de 10 à 20 $.

Un investigateur peut souhaiter laisser son argent et ses biens à sa famille ou à ses amis les plus proches. Quand des sommes importantes sont en jeu, il est possible de les transformer en rentes, en particulier au profit des mineurs. Celui qui aspire à un peu d'immortalité peut faire don de ses collections ou de sa bibliothèque à une institution publique. Les donateurs sont généralement honorés pour leur geste ou pour la découverte de tels objets.

Il faut également considérer les besoins futurs des protégés de l'investigateur. Ce dernier peut désirer leur laisser de l'argent, sa bibliothèque ou ses dossiers afin de contribuer à la bonne marche des prochaines enquêtes. Si les finances le permettent, le testament de l'investigateur peut également prévoir la création d'une fondation qui portera son nom et lui garantira ainsi une certaine immortalité.





Chapitre 2
Les professions

Index des professions

Les professions des années 20

Le choix du métier est certainement la décision qui pèse le plus dans la création d'un personnage. La profession de l'investigateur dicte les compétences qu'il pourra avoir, ses revenus potentiels, son statut social et implique, éventuellement, certaines capacités spéciales. Même si la liste qui suit peut sembler parfois excessive, gardez à l'esprit qu'un joueur qui cherche un personnage de remplacement au beau milieu d'une aventure peut n'avoir qu'un choix très limité. Et le Gardien peut aussi y trouver matière à inspiration. À une brève description de la profession, s'ajoutent les rubriques Revenus, Relations et contacts, Compétences et parfois quelques Particularités.

Revenus

Plutôt que par des chiffres en dollars, les revenus des professions sont définis par des niveaux de vie typiques qui indiquent ce que peuvent se permettre les investigateurs. Bien sûr, toutes sortes de situations atypiques peuvent être envisagées par les joueurs et le Gardien, et les revenus redéfinis en conséquence. Ces derniers sont aussi affectés par les augmentations, promotions ou renvois.

- **Indigent (0-250 $ annuels) :** Ce niveau se situe bien en dessous des limites définies pour la pauvreté et reflète celui des clochards, chemineaux et mendiants. À moins que le personnage n'ait une famille pour l'accueillir, il dort dans la rue et mange ce qu'il peut trouver dans les poubelles.

- **Très pauvre (251-500 $ annuels) :** Ce niveau de revenus concerne le travail temporaire le moins bien payé, les ouvriers agricoles itinérants, les femmes de ménage et les plongeurs. Ce genre d'individus vit dans les hôtels borgnes, à l'Armée du Salut ou, au mieux, partage avec quelques compagnons une pièce située dans les pires quartiers de la ville.

- **Pauvre (501-1 500 $ annuels) :** En rognant et économisant avec persévérance, le personnage peut arriver à obtenir un petit deux-pièces cuisine dans un immeuble ruiné des bas quartiers. Les toilettes sont communes ainsi que le téléphone.

- **Classe moyenne pauvre (1501-2 500 $ annuels) :** Avec ce revenu, le personnage peut se permettre un deux-pièces modeste dans un quartier qui ne sera pas le pire de la ville. Il y disposera peut-être de son propre téléphone et, s'il prend garde à ses dépenses, pourra peut-être s'offrir une voiture d'occasion capricieuse.

- **Classe moyenne (2 501-6 000 $ annuels) :** Le personnage habite une maison modeste ou loue un deux ou trois pièces de qualité. Une automobile bon marché est envisageable. Il possède plus d'un costume et peut se permettre un vrai restaurant une ou deux fois par mois. Réfrigérateur (plutôt qu'une glacière) et autres équipements sont dans ses moyens.

- **Classe moyenne aisée (6 001-25 000 $ annuels) :** L'investigateur peut se permettre de vivre dans une maison de quatre ou cinq pièces ou un appartement de six ou sept. Une fois payés les frais pour deux automobiles modestes, une école privée raisonnable pour les enfants et une femme de ménage deux ou trois par semaine, il lui reste encore assez d'argent pour réaliser quelques investissements.

- **Classe supérieure (25 001-75 000 $ annuels) :** Ce niveau autorise la possession d'une superbe maison avec piscine et court de tennis ou une suite à l'année dans un des meilleurs hôtels. Le service est normalement assuré par plusieurs domestiques dont un chauffeur pour l'incontournable limousine. Les dîners dans les meilleurs restaurants et les vacances en Europe vont de soi.

- **Riche (75 001 $ et plus annuels) :** Tout est permis : yacht, avion privé, plusieurs résidences et investissements dans les principales places boursières.

Relations et contacts

Les relations et contacts définissent l'ensemble des cercles professionnels, sociétés, coteries et autres dans lesquels un personnage de telle ou telle profession peut bénéficier d'un certain poids et influence en raison de ses contacts personnels, des habitudes de la profession, etc. Bien sûr, le Gardien reste juge des limites à ne pas dépasser par le personnage dans l'utilisation de ses contacts.

Soulignons que tout investigateur n'a pas nécessairement développé toute les relations citées et, qu'en fait, un personnage peut préférer en éviter certaines. Un juriste qui connaît de nombreux criminels et dispose de contacts au sein du crime organisé peut y gagner une bien mauvaise réputation. Pourtant, il peut s'agir d'un procureur n'ayant connu tous ces gangsters que dans le strict cadre de sa croisade contre le crime. Les joueurs et le Gardien doivent s'entendre pour définir la nature exacte des relations quand cela devient nécessaire.

Les joueurs, en particulier ceux qui incarnent des journalistes et des détectives privés, devraient s'arranger pour se faire une ou deux relations spécifiques : des individus que l'investigateur connaît personnellement. Il peut s'agir d'informateurs mercenaires, de relations d'affaires, d'amis ou de collègues. Donnez à ces personnages un nom et une profession et définissez leur lien avec l'investigateur. Même si leur rôle consiste à aider le personnage occasionnellement, ils ne sont pas nécessairement la création exclusive du joueur. Le Gardien peut vouloir leur donner un historique ou des attaches que l'investigateur "avait oubliés". Il peut s'agir d'une vieille dette, d'une faveur à retourner, de tout ce que pourra imaginer le Gardien. Le contact peut être, à l'occasion, impliqué dans les aventures en tant que protégé. Il peut, éventuellement, permettre à un joueur de remplacer son personnage quand il prend sa retraite ou disparaît.

Compétences

Les compétences citées sont les plus importantes pour une profession donnée. C'est dans cette liste que les compétences achetées avec des points d'ÉDU doivent être choisies. Il n'est pas nécessaire de prendre toutes les compétences citées, seulement celles en rapport avec l'investigateur que l'on veut créer.

Particularités

Beaucoup de professions s'accompagnent de certaines particularités. Elles se traduisent par des bonus-malus aux

compétences et capacités, une immunité contre certaines phobies ou pertes de Santé Mentale, des compétences spéciales comme Éteindre un Incendie ou Dactylographie (qui se définissent d'elles mêmes), etc.

Suite à des événements passés, certaines professions peuvent être à l'origine d'une phobie secrète, mineure mais intense. Celle-ci peut être choisie par l'investigateur, bien qu'il soit préférable que le Gardien la détermine lui-même et qu'il la garde secrète jusqu'à ce que se présente la scène dramatique appropriée.

Certaines des professions modifient les caractéristiques et des bonus-malus sont alors assignés à FOR, DEX, ÉDU, etc. La plupart du temps, ces modificateurs doivent être appliqués avant le calcul des points et le choix des compétences. La seule exception à cette règle concerne le malus éventuel à l'ÉDU : le calcul des points et l'achats des compétences se font avant de réduire l'ÉDU.

Bien sûr, toutes ces nouvelles règles sont optionnelles et doivent recevoir l'approbation du Gardien.

Armée

Les forces armées américaines sont partagées en deux branches principales : L'Armée et la Flotte. Sous le commandement de la Flotte, on trouve les Marines et, en temps de guerre, les Garde-Côtes. Une armée de l'air indépendante verra le jour par la suite mais, pour l'instant, toutes les forces aériennes sont sous le commandement de l'Armée ou de la Flotte. L'Armée comprend infanterie, artillerie, cavalerie blindée et, donc, une force aérienne. La Flotte patrouille dans les océans avec ses cuirassés, croiseurs, destroyers ainsi qu'un certain nombre de porte-aéronefs et sous-marins. Les Marines, sous le commandement de la Flotte, regroupent des forces assez similaires à celles de l'Armée mais plutôt spécialisées dans les assauts de plage et autres opérations. Les Garde-Côtes sont, en temps de paix, chargés de patrouiller sur les rivages, de capturer les contrebandiers et d'organiser le secours en mer.

La C.I.A. n'existe pas encore et le renseignement des U.S.A. est assuré par les services de renseignements de l'Armée et de la Flotte.

Les femmes sont présentes dans toutes les branches des forces américaines mais exclusivement aux postes non-combattants.

Officier

Les officiers sont des cadres et la plupart des grades exigent une éducation supérieure d'une forme ou d'une autre. Les forces armées ont institué, en relation avec la plupart des universités, un système de bourse et de préparation militaire qui permet à un élève officier de poursuivre ses études aux frais du gouvernement et, en même temps, de suivre un entraînement militaire. Quand il obtient son diplôme, il est promu au grade de Sous-Lieutenant ou d'Enseigne de Vaisseau de 2ème classe et va rejoindre son poste. Généralement, les officiers ainsi formés doivent au gouvernement quatre années de service actif avant de pouvoir retourner dans le civil. Beaucoup d'entre eux servent comme spécialistes : médecins, juristes ou ingénieurs.

Les plus ambitieux essayent de se faire admettre à West Point pour l'Armée et Annapolis pour la Flotte. Les officiers diplômés de ces écoles poursuivent leur carrière avec un énorme préjugé favorable. Après l'école, certains choisissent de suivre une formation spéciale comme pilotes d'avions, par exemple.

Il arrive qu'un homme du rang exceptionnellement méritant et expérimenté reçoive le grade de "Warrant Officer". Bien qu'il s'agisse, techniquement, du grade d'officier le plus bas, le temps et l'expérience nécessaires à cette promotion font que son titulaire est entouré d'un respect et d'une considération qui dépassent de loin ceux accordés aux grades subalternes.

La plupart des grades sont décernés à vie. Et même un officier qui a pris sa retraite depuis bien longtemps à le droit de se dire "Capitaine", "Général" ou autre.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Forces armées, gouvernement fédéral.

Compétences : Armes de Poing, Baratin, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Crédit, Discrétion, Esquiver, Lutte, Marchandage, Navigation, Persuasion, Psychologie, Sauter, Se Cacher.

Particularité : +1 en ÉDU et + 10 points en Crédit. Les anciens combattants de la Grande Guerre sont immunisés contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de cadavres, blessures horribles, etc. Mais, ces personnages souffrent alors d'une phobie secrète.

Alvin York, sergent (1887-1964)

York est un soldat de l'armée américaine qui a combattu héroïquement en France pendant la Grande Guerre. C'est un homme simple et bon, né dans les montagnes du Tennessee où il devient un champion de tir. Très religieux et pacifiste, il n'était pas décidé à rejoindre l'armée mais le prêtre de sa paroisse réussit à le convaincre de faire son devoir. Il est célèbre pour avoir tué, à lui tout seul, vingt soldats allemands et pour avoir forcé un officier à donner l'ordre de reddition, ce qui permit de capturer 130 hommes et plus de trente mitrailleuses. Pour cet acte de bravoure, York fut médaillé de la U.S. Medal of Honor et de la Croix de Guerre française. Après la guerre, il crée une fondation pour l'éducation des enfants montagnards et prend aussi la parole en faveur de la prohibition et de la paix mondiale. Son histoire sera racontée par le film *Sergent York* (1941) avec Gary Cooper dans le rôle titre. À l'époque des faits, il n'était que caporal.

Soldat/Marine

On regroupe ici les hommes du rang et sous-officiers de l'Armée et des Marines. Même s'ils sont techniquement les inférieurs des sous-lieutenants les plus frais émoulus, les sergents expérimentés sont respectés par les officiers des plus hauts grades. L'engagement standard est de quatre ans plus deux années dans la réserve.

Eddie Rickenbacker, as de l'aviation (1890-1973)

Pendant la Grande Guerre, Eddie Rickenbacker a descendu vingt-deux avions et quatre ballons, ce qui le met en tête des as américains. Né à Columbus, Ohio, il quitte l'école à l'âge de douze ans pour faire vivre sa famille à la mort de son père. Il complète son éducation par des cours par correspondance et finit par devenir un mécanicien automobile et un pilote de course connu dans le monde entier. En 1917, il rejoint l'armée où il sert d'abord en tant que conducteur et officier-mécanicien, avant de devenir pilote. Après la guerre, Rickenbacker travaille pour divers constructeurs automobiles et devient le propriétaire du circuit d'Indianapolis. En 1938, il obtient la présidence de la compagnie aérienne Eastern Airlines qu'il conservera pendant plus de vingt ans.

Tous les nouveaux engagés reçoivent le même entraînement de base, les classes : marcher, saluer, tirer. Une fois les classes finies (avec succès), la plupart sont versés dans l'infanterie. Mais l'armée a aussi besoin d'hommes pour l'artillerie ou les blindés, ainsi que pour les forces aériennes en plein développement. Quelques-uns sont formés à des postes non combattants : contrôleur aérien, mécanicien, employé de bureau ou même ordonnance. Les Marines, s'ils appartiennent techniquement à la Flotte, ressemblent en tout point aux soldats en ce qui concerne leurs éducation, formation et compétences.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Forces armées, administration des anciens combattants.



Soldat

Compétences : Baïonnette, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Fusil, Lancer, Lutte, plus d'éventuelles spécialités telles que Artillerie, Conduire Tank, Électricité, Mécanique, Médecine (corps médical), etc.

Particularité : -2 en ÉDU. + 50 points aux compétences de combat ou d'armes à feu. Les anciens combattants de l'Armée ou des Marines sont immunisés contre certaines pertes de Santé Mentale mais souffrent d'une phobie secrète. À leur mort, ils ont droit à une pierre tombale gratuite offerte par le gouvernement américain.

Matelot

Les matelots sont formés par la Flotte ou les Garde-Côtes. Comme leurs équivalents dans l'Armée, tous les matelots passent par le même entraînement de base. Une fois leurs classes terminées, ils sont assignés à leurs poste et fonction. Même si beaucoup servent aux fonctions traditionnelles du pont ou des machines, la Flotte a aussi besoin de techniciens qualifiés, mécaniciens, opérateurs radio, contrôleurs aérien, etc. Le plus haut grade de sous-officier, Chief Petty Officer, apporte un prestige reconnu même par les officiers des plus hauts.

Les engagements se font pour quatre ans plus deux années dans la réserve pendant lesquelles le matelot peut être rappelé en cas d'urgence nationale.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Forces armées, administration des anciens combattants.

Compétences : Armes de Poing, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Fusil, Grimper, Lutte, Nager, Navigation, Sauter, spécialités éventuelles telles que Artillerie, Comptabilité, Conduire Engin Lourd, Mécanique, etc.

Particularité : -2 en ÉDU. Les matelots voient moins d'action que les autres militaires. Seuls ceux qui peuvent "démontrer" ont assisté aux horreurs de la guerre, ils sont donc immunisés contre les pertes de Santé Mentale comme les autres combattants.

Mercenaire

Les militaires mercenaires sont des soldats professionnels qui se louent ; ils combattent dans les petites guerres, soutiennent les révolutions ou écrasent les rebellions. La plupart ont une expérience militaire légitime, acquise probablement pendant la Grande Guerre, mais peut être aussi dans des unités exotiques, comme la Légion Étrangère Française.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Réseaux mercenaires, marchands d'armes illégales, petits gouvernements, multinationales.

Compétences : Armes à Feu, Baïonnette, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Discrétion, Garrot, Gourdin, Grimper, Lutte, Marchandage, Nager, Navigation, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste.

Particularité : +100 points aux compétences de combat ou d'armes.

Arts plastiques et littérature

Les artistes deviennent souvent des investigateurs en explorant les ressorts de leur fièvre créatrice, rêves et autres visions derrière lesquels se cachent de mystérieux secrets. Beaucoup d'artistes ont créé des œuvres sombres et surnaturelles, sous le coup d'inspirations mystérieuses, ou connu des artistes qui avaient subi cette expérience.

Les artistes peuvent poursuivre leurs propres visions et travailler seuls ou être employés à des travaux plus commerciaux par une agence de publicité, par exemple.

Architecte

Les architectes ont généralement reçu une éducation universitaire et possèdent une solide connaissance de la technologie. Les jeunes architectes qui entrent dans un grand cabinet sont parfois déçus quand ils apprennent que leur travail comprend, entre autres, l'achat de 2 000 poignées de porte au meilleur prix. Certains préfèrent se lancer seuls et travaillent chez eux ou dans un petit bureau de location. Bien peu arrivent à réaliser leurs rêves de projets grandioses.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Administrations locales des permis de construire et de l'équipement, entreprises du bâtiment.

Compétences : Anglais, Art, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Compétence spéciale en Histoire de l'Architecture à 1D20+40 %.

Designer

Les designers travaillent dans tous les domaines : la mode, les spectacles, l'ameublement, les luminaires, etc. La spécialité de l'investigateur va jouer sur son choix de compétences.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Publicité, spectacles, ameublement, architecture, etc.

Compétences : Art, Comptabilité, Électricité, Marchandage, Mécanique, Photographie, Psychologie.

Peintre/Sculpteur

Les arts plastiques sont toujours populaires, mais les matériaux sont chers et les ventes bien rares. Beaucoup d'artistes travaillent dans une agence de publicité et dessinent des machines à laver et des automobiles.

Revenus : Les dessinateurs publicitaires et autres employés appartiennent à la Classe Moyenne Pauvre et à la Classe Moyenne.

Relations et contacts : Galeries d'art, critiques, mécènes, industrie publicitaire.

Frank Lloyd Wright (1869-1959)

Au cours d'une carrière qui s'étend sur plus de soixante années, Frank Lloyd Wright a conçu plus de six cents bâtiments et a été salué comme l'un des plus grands architectes du monde. Né au Wisconsin, il suit les cours de l'Université de cet État mais n'y obtient pas de diplômes. En 1887, il trouve une place dans le cabinet de Chicago du célèbre architecte Louis Sullivan. Après avoir été l'élève de ce dernier pendant six ans, Wright démarre son propre cabinet et dessine les plans de beaucoup de maisons de Chicago et alentours. Il développe alors le "Prairie Style" : des maisons de plain-pied dont les pièces se connectent librement, débarrassées de la restriction des portes. En 1911, il construit sa propre maison, Taliesin (Front Brillant en Gallois) à Spring Green, Wisconsin. Dans les années 30, il continue d'expérimenter d'autres styles de construction et invente des classiques comme l'abri-garage. En 1932, il fonde The Taliesin Fellowship (les compagnons de Taliesin), une école d'architecture à Spring Green. Il se construit une seconde maison, Taliesin West, à Phoenix, Arizona, en 1938. Le Musée Guggenheim à New York est l'un des nombreux bâtiments publics qu'il a dessinés. Il écrivit un certain nombre de livres et d'articles sur l'architecture ainsi qu'une *Autobiographie* en 1943.

Compétences : Art, Bibliothèque, Histoire, Marchandage, Persuasion, Photographie, Psychologie.

Particularité : Tous les artistes ont une compétence spéciale en Histoire de l'Art qui démarre à 1D20+40 %.



Peintre

Salvador Dali, peintre (1904-1989)

Dali naît en Espagne sous le nom de Salvador Felipe y Jacinto Dali y Domenech. Fils d'un juriste réputé, il suit par intermittence les cours de l'Académie des Beaux-Arts de Madrid de 1921 à 1926. Personnalité déjà flamboyante, il est chassé de l'Académie et sera même, plus tard, brièvement emprisonné comme anarchiste présumé. Sa première exposition a lieu à Barcelone en 1925. Ses premiers travaux sont influencés par les peintres futuristes et cubistes. En 1927, il s'installe à Paris où il rencontre Picasso. En 1929, il adopte le style qui l'a rendu célèbre : le surréalisme. Dali a aussi participé à l'écriture des films de Luis Bunuel, le réalisateur surréaliste de *Un Chien Andalou* (1929) et *L'Âge d'Or* (1931).

Photographe

La photographie d'art existe depuis longtemps, mais la plupart des photographes travaillent dans la publicité ou la photo de famille. Les autres sont employés par les journaux ou l'industrie du cinéma.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Publicité, presse et/ou cinéma, peut-être industrie des appareils photos ou de la pellicule.

Compétences : Chimie, Comptabilité, Persuasion, Photographie, Physique, Psychologie.

Particularité : Les photographes gagnent automatiquement une compétence Développement au même niveau que leur compétence Photographie. Sur des jets réussis de Chimie, des couches sensibles spéciales peuvent être mises au point pour photographier les créatures invisibles ou immatérielles.

Ernest Hemingway, écrivain (1899-1961)

Ernest Hemingway est un auteur immensément populaire pour ses romans et ses nouvelles qui parlent des hommes et des femmes réduits au désespoir par un monde de violence et d'indifférence. Il est né dans l'Illinois mais a grandi dans l'État voisin du Michigan. Ambulancier pendant la Grande Guerre, il est gravement blessé en Italie alors qu'il n'a que 18 ans. Après la guerre il s'installe à Paris où son expérience de la guerre et de l'après-guerre va fournir les bases de *Le Soleil se Lève Aussi* (1926) et *L'Adieu aux Armes* (1929). Ces romans aident à définir ce qu'est "la génération perdue" qui fait parler d'elle dans les années d'après-guerre.

Hemingway publie deux recueils de nouvelles dans les années 20 : *In Our Time* (1925) et *Men Without Women* (1927). Dans les années 30, il chasse le gros gibier en Afrique. Il se rendra ensuite en Espagne où il se passionnera pour la tauromachie ; il deviendra plus tard correspondant de guerre pendant la guerre civile. Les œuvres publiées après les années 20 ne reçoivent pas les mêmes acclamations de la critique que ses premiers écrits, à l'exception de *Pour Qui Sonne le Glas* (1940) et *Le Vieil Homme et la Mer* (1952). Ce dernier lui vaut le prix Nobel de littérature en 1954. Sept années plus tard, malade, Hemingway devait se suicider.

Auteur

Il peut s'agir du romancier en mal de publication, du nègre professionnel, du dramaturge, du parolier, du poète, du publiciste ou d'une combinaison de plusieurs de ces métiers.

Revenus : Ceux qui écrivent des annonces publicitaires appartiennent à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et Revenus : Libraires, autres auteurs, édition, industrie de la publicité et/ou du cinéma.

Compétences : Anglais, Art, Baratin, Bibliothèque, Langue Étrangère, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Compétence spéciale en Histoire de la Littérature à 1D20+40 %.

Collèges et universités

Nous allons aborder sous ce titre des activités qui ont toutes en commun une formation supérieure ou l'équivalent en expérience pratique. Les occasions de s'impliquer dans les anciens mystères ne manquent pas. Les érudits étudient de vieux volumes, explorent des pays oubliés et entretiennent une correspondance avec toutes sortes de gens.

Pour les besoins de la description, les études sont divisées en trois grandes catégories : les Humanités, les Sciences et les Techniques. Les Humanités comprennent l'anthropologie, l'archéologie, l'histoire et les langues, ainsi que l'art, la littérature, le théâtre et autres. Les Sciences comprennent l'astronomie, la biologie, la chimie, la géologie, la pharmacie, la physique, la psychologie, ainsi que les diverses branches et combinaisons des précédentes. Les Techniques comprennent la mécanique, l'électrotechnique, le génie civil et les mathématiques. La radiocommunication, de création assez récente, appartient aussi à ce dernier groupe.

Beaucoup d'érudits trouvent un emploi dans l'enseignement. Les autres préfèrent travailler dans le secteur privé pour de grosses sociétés. Certains arrivent à poursuivre en indépendants leur recherche et vivent de leurs publications, conférences, allocations de recherche, financements privés, ventes de brevets ou travaux de conseils pour de grosses compagnies.

Étudiant

Le personnage peut être étudiant dans une université ou école supérieure, ou un employé qui ne reçoit qu'un salaire minimum en échange d'une formation professionnelle de valeur.

Margaret Murray, anthropologue (1863-1963)

Margaret Murray est une anthropologue britannique, principalement intéressée par l'égyptologie et l'histoire de la sorcellerie. Son livre le plus connu, *Les Cultes de Sorcières de l'Europe Occidentale* (1921), rapporte ses découvertes et théories sur ce sujet. Dans cet ouvrage, le Dr Murray prétend que la sorcellerie est, en fait, un ancien culte de la fertilité qui vénère un dieu doté de deux formes : une figure mâle cornue et une chasseresse du type de l'Artémis grecque ou de la Diane romaine. D'après Murray, ce culte trouve ses origines en Europe occidentale, des milliers d'années avant notre ère, dans une race de nains qui se réfugièrent sous la terre à la venue de l'homme. Ces créatures ont survécu comme les fées et les elfes du folklore européen. Les cultes de sorcières survivants ne sont pas constitués d'affreuses mégères qui lancent à tous le mauvais sort mais d'adoratrices de leur guide spirituel, la déesse de la terre/chasseresse Diane/Artémis. À leur publication, ces découvertes ne sont guère acceptées dans les milieux académiques, mais le livre est à l'origine d'une renaissance du paganisme en Angleterre et en Europe. Murray publie par la suite d'autres livres d'un contenu similaire.

Revenus : Indigent à Pauvre.

Relations et contacts : Accès aux professeurs, laboratoires, bibliothèques et autres.

Compétences : Anglais, Bibliothèque et jusqu'à trois champs d'étude.

Particularité : +1 en ÉDU.

Professeur

Les professeurs enseignent dans les écoles supérieures et universités ou bien dans le second degré public ou privé. Il arrive qu'une grosse compagnie emploie un professeur pour former ses employés, donner une conférence ou écrire un manuel technique. Les érudits indépendants gagnent parfois leur vie en enseignant à temps partiel dans une école supérieure.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

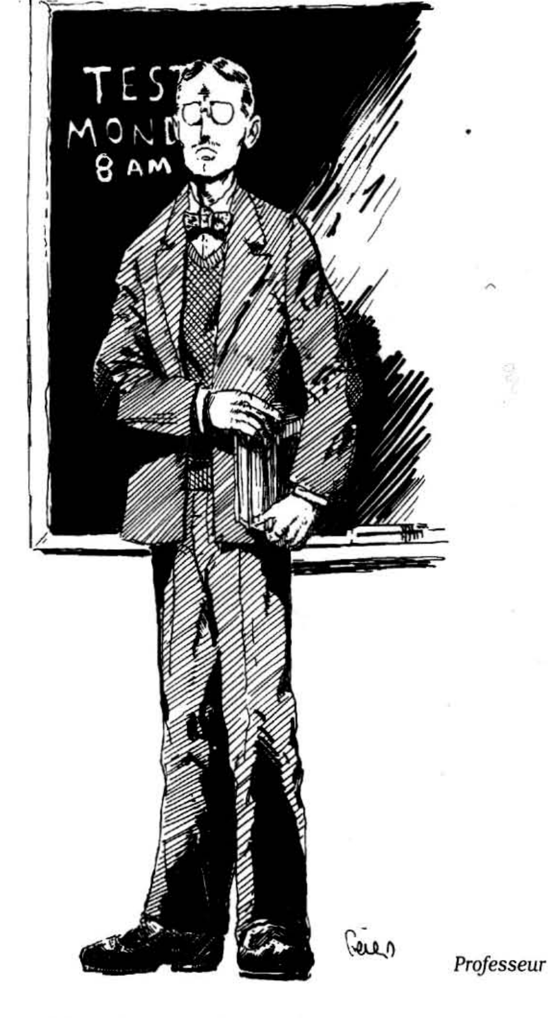
Relations et contacts : Érudits de sa spécialité, universités et bibliothèques. Un accès aux bibliothèques, laboratoires et autres équipements qui n'est soumis à presque aucune restriction.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Crédit, Persuasion et jusqu'à trois champs d'étude.

Particularité : +2 en ÉDU et + 10 points en Crédit.

Chercheur

Les centres d'enseignement financent pas mal de recherches, en particulier en astronomie, physique et autres sciences théoriques. Le secteur privé emploie des milliers de chercheurs, notamment des chimistes, des pharmaciens et des spécialistes des domaines techniques. Les grosses compagnies



Professeur

pétrolières ont besoin de nombreux géologues. Les chercheurs passent leur temps à l'intérieur, à travailler et à écrire.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Autres érudits de sa spécialité, accès aux laboratoires et bibliothèques de la compagnie, peut-être financement de projets de recherche personnels.

Howard Carter, archéologue (1873-1939)

Carter est un archéologue britannique qui assure définitivement sa célébrité en découvrant, en 1922, la tombe du pharaon Toutankhamon. Il a conduit de nombreuses fouilles dans la Vallée des Rois et dirige, pendant un certain temps, le programme égyptien de préservation du patrimoine archéologique. Son père, un artiste, lui a appris le dessin et, en 1891, il arrive en Égypte en tant que dessinateur d'une mission archéologique. Une année plus tard, il reçoit sa première véritable formation en archéologie sous la tutelle d'un spécialiste éminent, Sir Flinders Petrie. En trente ans, Carter va découvrir les tombes de Thoutmosis IV, de la reine Hashepsut et d'Amenothep I. Parmi ses nombreux livres sur ces découvertes, citons les trois volumes de *La Tombe de Toutankhamon*. Ceux qui parlent de "malédiction de Toutankhamon" oublient de remarquer que Carter, le véritable responsable du "pillage" de la tombe, survécut dix-sept années à celui-ci.

George Washington Carver, chercheur (1859?-1943)

Carver, né dans le Missouri de parents esclaves, est un chercheur en agriculture mondialement célèbre. Il paye ses études au Simpson College d'Indianola, Iowa, en exécutant divers travaux ménagers. Par la suite, il va obtenir un diplôme de l'Iowa State College et, en 1894, il y devient assistant botaniste. Il commence une collection de champignons qui prétendra finalement rassembler 20 000 espèces différentes. À la demande de Booker T. Washington, Carver entre, en 1896, à l'Institut de Tuskegee en Alabama. Il va y révolutionner l'agriculture du Sud en poussant les fermiers à remplacer la culture du coton par la cacahuète, la patate douce et d'autres. Carver est le père de trois cents dérivés de la cacahuète, comme le beurre de cacahuètes, des encres et un "café" soluble. La patate douce lui a permis de fabriquer plus de cent autres produits et la noix de pecan encore soixante-dix autres. Il inventa encore bon nombre de produits ingénieux d'origines surprenantes. En 1916, à Londres, Carter est fait Compagnon de la Société Royale des Arts, une distinction dont bien peu d'américains peuvent se vanter. À l'heure de sa mort, plus de dix-huit écoles l'honorèrent en choisissant de porter son nom.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Crédit et jusqu'à trois champs d'étude.

Particularité : +3 en ÉDU.

Chercheur sur le terrain

Les chercheurs que l'on détache sur le terrain sont généralement des individus indépendants, expérimentés, pleins de ressource et bien souvent robustes et résistants. Les compagnies pétrolières envoient des géologues étudier sur place les champs de pétrole potentiels ; les anthropologues étudient in situ les tribus primitives des recoins reculés du globe et les archéologues passent des années de leur vie à déterrer des trésors dans les déserts et les jungles, puis à négocier leurs trouvailles avec les terrassiers locaux et leur gouvernement.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Autres érudits de sa spécialité, fondations qui distribuent des subventions, industrie de l'information, fonctionnaires étrangers, grosses compagnies qui financent son type de recherche, mécènes.

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Grimper, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Premiers Soins, Sauter et jusqu'à trois champs d'étude.

Particularité : +2 en ÉDU, +1 en CON et + 20 points en Crédit.

Crime

La prohibition a favorisé le développement du crime organisé. Des gangs s'organisent par pays d'origine et se battent pour le contrôle du marché noir de l'alcool, pour le monopole de la vente de la bière et des spiritueux à un public assoiffé.

Gangster

Le gangstérisme est à son zénith dans les années 20. Les bandes de quartier qui limitaient jusqu'ici leurs activités au racket et au jeu, découvrent les immenses bénéfices potentiels de l'industrie de l'alcool illégal. Très vite, elles contrôlent, dans les grandes villes, de vastes territoires et s'affrontent dans les rues pour les agrandir. Même si beaucoup de gangs se fondent sur une origine ethnique commune, gangs irlandais, italiens, juifs, etc., on peut trouver des gangsters de presque toutes les nationalités dans leurs rangs.

Le crime organisé n'intervient pas que dans le trafic d'alcool. Il est aussi présent dans la prostitution, le racket, le trafic de drogue, le jeu et autres activités traditionnelles.

Les truands disposent souvent de bureaux luxueux dans le quartier d'affaires. Certains préfèrent rester discrets, mais beaucoup adoptent un comportement flamboyant et recherchent publicité et célébrité. Habillés avec élégance, ils se montrent charmants en public et dangereux en privé.

Un gangster peut être à la tête d'une grande ville, ou d'une partie de celle-ci, ou bien n'être qu'un sous-fifre qui travaille pour le chef. Les subalternes ont généralement une responsabilité bien définie comme le transport de l'alcool, la collecte des échéances des commerçants "protégés", etc.

Revenus : Classe Moyenne à Riche.

Relations et contacts : Crime organisé, rue, police, administration municipale, politiciens, juges, procureurs, syndicats, etc. Communauté locale de même origine ethnique et, peut-être, église locale. Les fidèles lieutenants du gangster lui évitent de se salir les mains et sont disposés à aller en prison à sa place.

Compétences : Armes à Feu, Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Dissimulation, Gourdin, Lutte, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : -6 en ÉDU. La plupart des gangsters sont immunisés contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue des meurtres, cadavres ou violences exercées à

Al Capone, gangster (1899-1947)

Né à Naples, Alphonse Capone, s'installe à New York avec sa famille alors qu'il est encore enfant ; il ne va à Chicago que plus tard. La cicatrice gagnée dans un combat au couteau disputé dans sa jeunesse lui vaut le surnom de Scarface Capone (le Balafré). Son gang en vient à contrôler l'essentiel du trafic d'alcool, prostitution et jeux de Chicago. Devant brutalement faire face à de nombre de ses rivaux, il finit par commettre la Massacre de la St. Valentin, en 1929, dans lequel sept hommes sont abattus à la Thompson. La peur qu'inspire son gang lui permet de ne pas être condamné pour ces crimes. Il sera finalement condamné pour fraude fiscale en 1931 et passera huit ans en prison. À sa libération, il prendra sa retraite à Miami où il mourra en 1947.

l'encontre d'êtres humains. Tous les gangsters soustraient 10+1D6 points à leur compte initial de Santé Mentale pour tenir compte de leur mode de vie. Les gangsters souffrent aussi d'une phobie secrète, choisie par le Gardien, qui la révélera quand l'investigateur s'y attendra le moins. Les gangsters italiens nés en Amérique commencent avec 1D20+20 points en Italien.

Tueur à gages

Ce sont les tueurs professionnels de la pègre. Généralement engagés hors de la ville, ils arrivent, font leur travail puis disparaissent rapidement. Ces sociopathes semblent incapables de considération à l'égard les autres êtres humains. Malgré tout, beaucoup se marient, élèvent une famille et se comportent par ailleurs comme des citoyens modèles.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Assez peu, et essentiellement dans la pègre ; les gens préfèrent ne pas les connaître personnellement.

Compétences : Armes à Feu, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Discrétion, Dissimulation, Gourdin, Lutte, Marchandage, Se Cacher.

Particularité : -6 en ÉDU. Les tueurs à gages sont immunisés contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue des violences exercées à l'encontre d'êtres humains. Ils soustraient 20+1D6 points à leur compte initial de Santé Mentale et cachent deux phobies secrètes.



Tueur à gages

Avocat/Comptable marron

Le crime organisé a, lui aussi, besoin de juristes, comptables et autres personnels administratifs. Du fait de leur travail, ils sont généralement tenus à l'écart matériel des crimes, ce qui leur permet de prétendre ignorer les activités réelles de leurs employeurs. Malgré tout, beaucoup d'entre eux sont des personnages reconnus dans la pègre et bien connus des services de police, de la presse et du public.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Crime organisé, finance, procureurs et juges.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Son travail lui donne souvent accès à de grosses sommes d'argent, mais se servir peut être très dangereux.

Homme de main

Les soldats du crime organisé. Durs, mauvais, loyaux, ils portent les chargements de bière, intimident, vont chercher l'argent du racket et attaquent les camions de la concurrence. S'ils sont arrêtés, ils sont censés payer pour leur chef. Ils ne subissent généralement que des peines assez courtes et la pègre s'occupe de leur famille en échange de leur silence et loyauté. À leur libération, ils réintègrent la "famille" et bénéficient, en priorité, d'une éventuelle promotion.

S'ils sont indépendants, ils vivent de vols à main armée et de hold-up.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Crime organisé, rue, police locale, communauté locale de même origine.

Compétences : Armes à Feu, Conduire Automobile/Camion, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Dissimulation, Gourdin, Lutte.

Particularité : -6 en ÉDU. Les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de violences exercées à l'encontre d'êtres humains sont réduites de moitié. Les hommes de main soustraient 10+1D6 points à leur compte initial de Santé Mentale et cachent une phobie secrète.

Usurier

L'usurier se fait une spécialité de prêter de l'argent à intérêt exorbitant. Il emploie généralement des hommes de main pour récupérer les échéances en retard et punir les mauvais payeurs.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Crime organisé, parieurs, police et tout débiteur qui lui doit une faveur.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : -2 en ÉDU.

Bonnie Parker et Clyde Barrow, pilleurs de banque (1911-1934, 1909-1934)

Bonnie et Clyde sont des personnages d'infamie même pour leurs collègues voleurs. Leur goût pour le meurtre et les violences inutiles et l'habitude qu'ils avaient d'abandonner leurs complices blessés ou cernés en font les pilleurs de banque les plus craints et détestés de la Dépression. Clyde Barrow naît dans une famille pauvre du Texas rural. Son frère aîné Buck est un voleur qui va entraîner Clyde dans la criminalité alors qu'il est encore adolescent. Clyde s'est déjà fait une réputation dans le vol à main armée quand il rencontre, en 1930, une Bonnie Parker en mal d'émotions. Mais peu de temps après, il est arrêté et jeté en prison pour deux ans.

Libéré sur parole en 1932, il est rejoint par Bonnie. Le couple commet alors toute une série d'attaques dans le Texas, Oklahoma, Missouri et Nouveau Mexique. Ils préfèrent les proies modestes, les stations d'essence, les restaurants, les banques et commerces des petites villes. Leur hold-up le plus rentable rapporte seulement 1 500 $. Malgré l'insignifiance des cibles, Bonnie et Clyde semblent adorer la violence inutile. Clyde tue un shérif et son adjoint à un bal et Bonnie un agent de la circulation sans raison particulière. Ces meurtres sans rime ni raison sont typiques du couple et de sa bande.

Buck et sa femme, ainsi que d'autres bandits mineurs vont rejoindre la bande pendant un moment. Ils vivent sur la route, campent dans la nature ou s'imposent dans les fermes isolées. En 1933, Clyde abandonnera son frère et sa belle-sœur, surpris par un détachement de police. L'année suivante Bonnie et Clyde seront trahis par un complice et abattus dans un échange de coups de feu avec la police, près de Gibsland, Louisiane.

Bookmaker

Une profession illégale qui consiste à prendre des paris sur les rencontres sportives, les élections politiques et, surtout, les courses de chevaux. Le book possède souvent une façade honnête, restaurant ou autre, avec plusieurs lignes de téléphone et tableaux des résultats dans l'arrière-boutique.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Crime organisé, parieurs, police locale, personnalités du sport.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Psychanalyse.

Particularité : -2 en ÉDU.

Receleur

Les receleurs reçoivent les marchandises volées qu'ils achètent à des tarifs pouvant descendre jusqu'à 10 % de la valeur réelle, les stockent et les revendent. Les boutiques de prêteurs sur gages constituent d'excellentes façades pour cette activité ; les autres gardent leurs stocks dans des entrepôts ou même chez eux.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Crime organisé, criminels indépendants, police, ses clients dans la communauté locale.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : -4 en ÉDU.

Pilleur de banque

Les pilleurs de banque sont des indépendants. La Côte Est et, jusqu'à un certain point, la Côte Ouest sont contrôlées par les gangs, aussi trouve-t-on plutôt ces criminels errants dans le vaste Middle West. Bonnie et Clyde, John Dillinger, "Baby-Face" Nelson et "Pretty Boy" Floyd ne sont que quelques membres d'une importante communauté. Organisés en petites bandes, les pilleurs de banque restent mobiles et quadrillent le pays dans des voitures volées ; ils volent et tuent ; ils pillent les armureries des Gardes Nationales pour se doter d'armes et de munitions. Ils ont parfois des réputations de "Robin des bois" et brûlent, dit-on, les reconnaissances de dettes détenues par les banques. Ils s'attaquent rarement à la classe laborieuse, bien que certains aient enlevé des banquiers ou des hommes d'affaires pour en tirer rançon.

Revenus : Variables.

Relations et contacts : Lui et les membres de sa bande disposent, sans doute, d'un vaste réseau de parents et d'amis dispersés à travers le pays. Des inconnus choisissent souvent de l'aider : ils le cachent dans leur grange, mentent à la police, etc.

Compétences : Armes à Feu, Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Dissimulation, Gourdin, Lutte.

Particularité : -6 en ÉDU. Les pilleurs de banque sont immunisés contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue des violences exercées à l'encontre d'êtres humains. Mais, par contre, ils soustraient 10+1D6 points à leur compte initial de Santé Mentale et cachent aussi une phobie connue du seul Gardien.

Cambrioleur

Les cambrioleurs sont des indépendants, même s'ils travaillent à l'occasion en équipe. Rats d'hôtel ou autres, la plupart préfèrent ne laisser aucune trace de leurs allées et venues.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Receleurs et autres cambrioleurs. La plupart préfèrent rester inconnus.

Compétences : Discrétion, Dissimulation, Écouter, Grimper, Sauter, Se Cacher, Serrurerie, Trouver Objet Caché.

Particularité : -4 en ÉDU et + 20 points en Trouver Objet Caché.

Pickpocket

Les pickpockets mènent des vies furtives et sans espoir. Ils se connaissent souvent les uns et les autres et travaillent en équipe pour les manœuvres les plus complexes : l'un d'eux s'empare de la prise pour la remettre aussitôt à un partenaire et se débarrasser ainsi de la preuve.

Revenus : Très Pauvre à Pauvre.

Relations et contacts : La rue et les quelques flics qui l'ont coincé. Les pickpockets sont souvent des informateurs, une occupation dangereuse.

Compétences : Baratin, Discrétion, Dissimulation, Pickpocket, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Particularité : -4 en ÉDU.

Prostituée

Suivant les circonstances, l'éducation, le curriculum, une prostituée peut être une coûteuse call-girl, une pensionnaire de bordel ou une fleur du trottoir.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Rue, police, peut-être crime organisé, clientèle personnelle.

Compétences : Baratin, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Pickpocket, Psychologie, Se Cacher.

Particularité : +1 en APP et -2 en ÉDU.

Joueur

Les joueurs sont les dandies du monde du crime. Habillés avec recherche, ils bénéficient généralement d'un charme inné ou étudié. Les habitués des champs de courses fument le cigare, portent des chapeaux de feutre aplatis et des vestes de sport voyantes. Beaucoup de joueurs sophistiqués fréquentent les casinos clandestins gérés par la pègre. Certains s'envolent à Cuba pour des week-ends de jeu et de beuveries légales.

Quelques-uns sont des joueurs de poker connus, qui participent souvent à de longues parties où ils doivent miser gros, parfois avec le financement d'investisseurs extérieurs. Les plus minables fréquentent les ruelles sombres et les bouges, jouent au craps avec des dés pipés ou arnaquent dans les salles de billards.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Bookmakers, crime organisé, rue.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Dissimulation, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 en APP et -2 en ÉDU.

Escroc

Les escrocs sont de beaux parleurs. Travaillant seuls ou en équipe, ils s'abattent sur une communauté et allègent les citoyens de leurs économies durement acquises. Certaines escroqueries sont complexes et demandent la participation d'équipes d'acteurs, la location de bâtiments, etc., alors que d'autres sont de simples affaires qui n'exigent qu'un artiste du métier et quelques minutes.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Autres escrocs. Denver, Colorado, est le "refuge" connu de centaines d'arnaqueurs. L'as de l'escroquerie, Lou Blonger, contrôle complètement la police et le conseil municipal. Il tiendra jusqu'à 500 escrocs sous sa férule, exigeant un pourcentage de chacun d'eux.

Compétences : Baratin, Déguisement, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Particularité : Immunité contre Baratin et Persuasion ; même Psychologie est inefficace à moins de connaître personnellement l'escroc.

Faussaire

Cet artiste du monde criminel fabrique généralement de faux actes notariés et autres transferts de propriété ou imite les signatures. Les débutants fabriquent les papiers d'identité des criminels minables et les meilleurs gravent de fausses plaques de la Banque Fédérale.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Crime organisé, criminels indépendants, hommes d'affaires.

Compétences : Art, Comptabilité, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Particularité : Compétences spéciales en Dessin et Gravure et une connaissance des encres, des papiers, de l'imprimerie, etc.

Voyou

Ce mauvais garçon typique cherche peut-être l'occasion de travailler pour de vrais gangsters. Son expérience se limite sûrement au vol de voiture, vol à l'étalage, agression et cambriolage.

Revenus : Indigent à Très Pauvre.

Relations et contacts : Criminels indépendants, autres voyous, le receleur local, peut-être le gangster local, certainement la police locale.

Compétences : Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Couteau, Gourdin, Lancer, Lutte, Pickpocket.

Particularité : -6 en ÉDU.

Espion

Les espions étrangers étaient rares aux U.S.A. avant la guerre. Mais depuis, l'Amérique est devenue un sujet d'intérêt. La plupart des espions travaillent pour des gouvernements hostiles, mais mêmes les plus fidèles alliés préfèrent se renseigner les uns sur les autres.

Les espions sont parfois des ambassadeurs étrangers ou des personnels diplomatiques. Les autres travaillent sous des couvertures soignées, sont des citoyens normaux, avec un travail banal ou même une famille.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Généralement, la personne à laquelle il rend compte et les relations dictées par sa couverture. Les contacts spécifiques dépendent des recherches de l'espion, même s'il est très probable qu'ils sont proches

du gouvernement fédéral. Les espions connaissent aussi une planque ou deux pouvant cacher des investigateurs en cavale.

Compétences : Armes à Feu, Baratin, Couteau, Déguisement, Discrétion, Écouter, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Particularité : Même s'il peut exister des exceptions à cette règle, les espions sont généralement immunisés contre Baratin, Persuasion et Psychologie.

Contrebandier

La contrebande a toujours été une activité lucrative. Pendant les années 20, la plupart des contrebandiers interviennent dans le trafic de l'alcool, même si certains transportent de la morphine et autres narcotiques et, plus rarement, des armes illégales.

L'alcool de contrebande est amené dans le pays sur les côtes est et ouest par de gros cargos qui s'encrent au large et débarquent leurs marchandises dans de petites vedettes. Un trafic supplémentaire passe par la frontière canadienne en camion ou en bateau sur les Grands Lacs. Des vedettes rapides font régulièrement passer de l'alcool à travers l'étroite Detroit River, entre Windsor et Detroit, et comptent sur leur vitesse pour se débarrasser des bateaux de la police et des Garde-Côtes, toujours en patrouille. Cuba est également un autre point de départ favorable, vers la Floride, cette fois.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

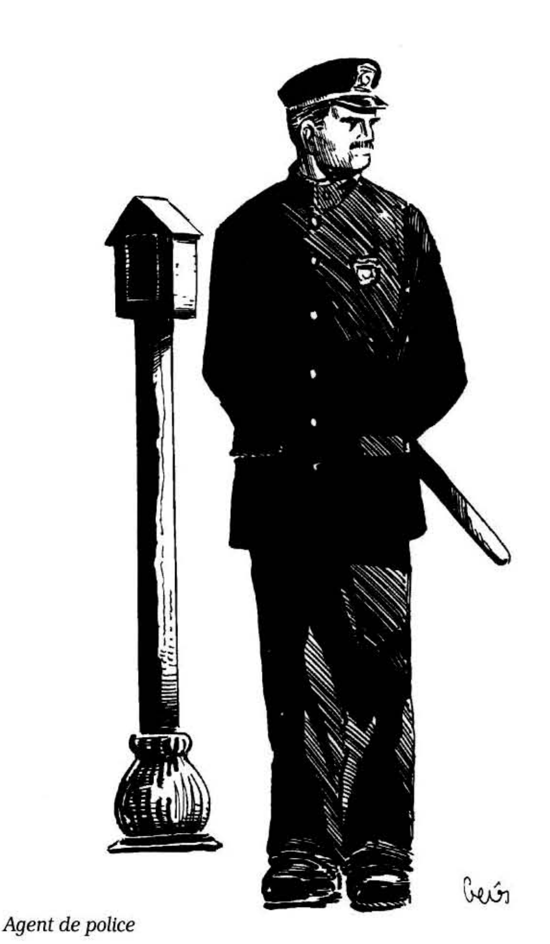
Relations et contacts : Crime organisé, garde-côtes, douanes.

Compétences : Armes à Feu, Baratin, Comptabilité, Dissimulation, Écouter, Langue Étrangère, Marchandage, Navigation, Persuasion, Piloter un Avion, Piloter un Bateau, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Force de l'ordre

Un certain nombre d'agents en uniforme et en civil travaillent au nom de la loi. Idem pour les détectives privés et autres.

Beaucoup d'entre eux deviennent investigateurs suite aux découvertes réalisées lors d'enquêtes sur des meurtres hideux ou les activités de cultes étranges.



Agent de police

Agent de police en uniforme

L'agent de police en uniforme est employé par la police des villes, grandes ou petites, par les shérifs des comtés et par la police de l'État. Le boulot se fait à pied, derrière un volant ou même derrière un bureau. La plupart des agents de ville patrouillent à pied, seuls ou à deux. Les forces de police sont structurées sur le modèle militaire avec, entre autres, les grades de sergent, lieutenant, capitaine et commissaire (Chief).

La paye étant ce qu'elle est, beaucoup d'hommes ont un deuxième travail comme agents de sécurité ou gardes du corps. Dans les deux cas, on leur permet de conserver leur uniforme.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Services de police, commerçants et résidents locaux, rue, peut-être crime organisé.

Compétences : Armes à Feu, Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Droit, Gourdin, Lutte, Persuasion, Suivre une Piste.

Particularité : +1 en FOR et en TAI. Un bonus de 50 points à une compétence de combat armé ou non. L'habitude de la violence des rues rend improbables les pertes de Santé Mentale provoquées par les scènes de meurtre ou la vue de blessures affreuses.

Inspecteur

Ces "en-civil" des services de police examinent les lieux du crime, récoltent les indices, mènent les interrogatoires et essayent de résoudre les homicides, gros cambriolages et divers délits. Ils patrouillent dans les rues, souvent en étroite collaboration avec les agents en uniforme. Ils ont leur propre hiérarchie, séparée de celle de ces derniers même si les grades sont similaires.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Services de police, rue, services du Médecin Légiste, peut-être crime organisé.

Compétences : Armes de Poing, Baratin, Conduire Automobile, Criminalistique, Droit, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché.

Particularité : Immunité contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de cadavres ou blessures normales. Immunité contre la plupart des tentatives de Baratin et de Persuasion.

Criminaliste

Les criminalistes existent depuis peu et sont généralement des inspecteurs ayant la manie de collecter et analyser empreintes digitales, échantillons de sang et autres preuves scientifiques. Souvent passionnés par leurs études, ils perdent fréquemment leur tour à l'heure des promotions.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Services de police, laboratoires et fournisseurs en produits chimiques de la région.

Compétences : Chimie, Criminalistique, Droit, Médecine, Pharmacologie, Photographie, Trouver Objet Caché.

Particularité : Immunité contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de meurtres ou blessures.

Détective d'agence

Il existe de nombreuses agences de détectives réputées : Pinkerton, Burns pour n'en nommer que deux. Les grandes agences emploient deux types d'agents : les gardes de sécurité et les détectives. Les gardes portent un uniforme et sont loués par des compagnies ou particuliers pour protéger les biens et les personnes contre les cambrioleurs, les assassins et les kidnappeurs. En ce qui les concerne, utilisez la description relative aux agents de police en uniforme. Les détectives d'agence sont des enquêteurs en civil envoyés pour résoudre un mystère, prévenir un meurtre, etc.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Services de polices locaux, clients.

Compétences : Armes de Poing, Baratin, Bibliothèque, Coup de Poing, Discrétion, Droit, Lutte, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Se Cacher, Suivre une Piste.

Particularité : Immunité contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de cadavres, blessures, etc.

Détective privé

Le détective privé est un enquêteur indépendant qui possède sa propre petite agence et emploie, peut-être, un assistant et une secrétaire. La plupart des détectives privés ont d'abord travaillé pour une agence ou un service de police avant de se mettre à leur compte. Une licence spéciale doit être obtenue.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

William John Burns, détective (1861-1932)

Burns fut un des défenseurs de la loi les plus brillants de son époque. Pendant la présidence de Teddy Roosevelt, alors qu'il est enquêteur du Procureur Général des U.S.A., il démontre l'implication de plusieurs parlementaires de l'Oregon dans une escroquerie immobilière. Il dirige par la suite le Bureau of Investigation, de 1921 à 1924, précédant J. Edgar Hoover à ce poste. Il s'occupe aussi de la très appréciée William J. Burns International Detective Agency.

Relations et contacts : Pas mal de relations dans les milieux criminels et policiers, archives des journaux, opératrices téléphoniques, secrétaires.

Compétences : Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Criminalistique, Déguisement, Discrétion, Droit, Grimper, Lutte, Marchandage, Nager, Persuasion, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste.

Particularité : Réduction ou annulation des pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de cadavres, blessures, etc.

Agent fédéral

Diverses agences fédérales sont au service de la loi. Certains agents portent l'uniforme comme les Marshalls fédéraux et certains douaniers. En ce qui les concerne, utilisez la description relative aux agents de police en uniforme. D'autres agences emploient du personnel en civil qui travaille un peu comme les

Elliot Ness, agent fédéral (1903-1957)

Elliot Ness est agent fédéral à Chicago à la fin des années 20 et dans les années 30. Lui et ses hommes vont se rendre célèbres par leur guerre sans répit contre le chef du gang de Chicago, Al Capone. Ness est né à Chicago, c'est aussi un diplômé de l'Université de cette ville. À l'âge de vingt-six ans, il devient un agent fédéral spécial du Département de la Justice et reçoit la responsabilité du bureau de la prohibition de Chicago. Plus précisément, il doit renverser l'organisation criminelle d'Al Capone. Pour ce faire, il réunit un groupe de huit agents qu'il juge particulièrement sûrs, "Les Incorruptibles". Ness et ses hommes font descentes sur descentes dans les speakeasy, les distilleries et autres établissements abritant les affaires illégales de Capone. Les gros titres qui s'ensuivent apportent la célébrité à Ness et à Capone. Mais l'incapacité de Ness à inculper le gangster devient un sujet de plaisanterie. La bonne étoile de Capone le lâche en 1931. L'opiniâtreté de Ness a payé, le gangster est condamné pour fraude fiscale. De 1933 à 1935, Ness dirigera le service des taxes sur l'alcool au service U.S. du trésor. Puis il deviendra directeur de la Sécurité Publique à Cleveland de 1935 à 1941. Il reprendra du travail dans les services de police fédéraux pendant la deuxième guerre mondiale.

inspecteurs : le Bureau of Investigation (futur FBI), le Secret Service, etc.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Contacts fédéraux, peut-être crime organisé.

Compétences : Armes à Feu, Baratin, Conduire Automobile, Coup de Poing, Criminalistique, Discrétion, Droit, Lutte, Marchandage, Persuasion, Se Cacher, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché.

Particularité : Comme pour les autres types de policiers, l'habitude de la violence et de la mort atténue ou annule les pertes de Santé Mentale.

Défenseur de la loi dans l'Ouest

L'Ouest sauvage existe encore dans certaines parties du pays. Si les pilleurs de train et les pistoleros professionnels appartiennent plutôt au passé, les voleurs de bétail, les brigands armés et les mauvais garçons sont toujours actifs. Notre défenseur de la loi est sans doute un shérif de comté ou l'adjoint responsable d'un vaste territoire qui patrouille en automobile, camionnette ou à cheval.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Fonctionnaires et élus locaux, habitants du cru, criminels de la région.

Compétences : Armes à Feu, Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Droit, Lasso, Lutte, Monter à Cheval, Persuasion, Psychologie, Suivre une Piste.

Particularité : Immunité contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de meurtres, violences humaines et blessures normales. + 50 points aux compétences d'armes à feu.

Chasseur de primes

Le chasseur de primes est une relique d'une époque plus ancienne, mais il est toujours utile quand il s'agit de retrouver les fugitifs et de les ramener devant la justice. C'est un indépendant, employé généralement par les prêteurs de caution qui l'utilisent pour rattraper les clients refusant de se présenter devant la justice. Les chasseurs de primes traversent les frontières intérieures librement et ne sont pas très pointilleux en ce qui concerne les droits civiques de leur proie et autres. Violation de propriété avec effraction, écoute téléphonique illégale, menaces et coups sont pratiqués sans remords par le chasseur de primes qui veut réussir. Le fugitif capturé peut se plaindre aux autorités de la violation de ses droits, mais il y a peu de chances pour que la police, reconnaissante, poursuive l'affaire.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Prêteurs de caution, police locale.

Compétences : Armes à Feu, Baratin, Comptabilité, Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Discrétion, Droit, Électricité, Grimper, Lutte, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Sauter, Se Cacher.

Particularité : +1 en FOR et + 1 en TAI. Même si la violence et les criminels font partie de son travail, le chasseur de primes est rarement le témoin de meurtres ou mutilations. La plupart du temps, il subit les pertes de Santé Mentale normales.

Jobs ruraux



Fermier

Cette catégorie professionnelle englobe toutes sortes de travaux essentiellement exécutés loin des villes et des usines. Certains ont leur syndicat, d'autres pas. Étant donné l'environnement, beaucoup de ces travailleurs sont logés-nourris.

Fermier/Ouvrier agricole

Dans les années 20, pour la première fois, la population des villes américaines excède celle des campagnes. Les fermiers indépendants se retrouvent pris au piège entre la concurrence des exploitations des grandes compagnies et les cours capricieux des produits agricoles.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Banque locale, politiciens du cru, administration d'État chargée de l'agriculture.

Compétences : Comptabilité, Conduire Automobile/Tracteur, Conduire Engin Lourd, Crédit, Électricité, Grimper, Hache, Histoire Naturelle, Marchandage, Mécanique, Médecine (Vétérinaire), Premiers Soins, Sauter.

Particularité : +1 en CON et + 1 en FOR. Les propriétaires ajoutent 20 points à leur Crédit.

Cow-boy

Les cow-boys travaillent toujours dans les ranchs et les étendues sauvages de l'Ouest. Certain possèdent leur propre ranch mais la plupart se louent là où du travail est offert. Quelques-uns sont embauchés à Hollywood comme cascadeurs ou figurants dans les populaires westerns. Wyatt Earp travaille actuellement dans le cinéma comme conseiller technique.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Banque locale, politiciens du cru, administration d'État chargée de l'agriculture.

Compétences : Armes à Feu, Comptabilité, Conduire Automobile, Crédit, Histoire Naturelle, Lasso, Marchandage, Médecine (Vétérinaire), Monter à Cheval, Premiers Soins, Sauter.

Particularité : +1 en CON et + 1 en FOR. Un bonus de + 20 en Crédit pour les propriétaires.

Bûcheron

Les bûcherons sont le plus souvent employés par les grosses compagnies d'exploitation forestière qui opèrent au nord des U.S.A. et au Canada. Beaucoup ont des ancêtres canadiens français.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Guère.

Compétences : Bloquer, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Grimper, Hache, Lutte, Marchandage, Sauter.

Particularité : +1 en FOR, +1 en CON et -2 en ÉDU. Peut-être un bonus de 20 points en Français.

Mineur

Une profession usante qui est plus probablement exercée dans les mines de charbon de Virginie Occidentale, de Pennsylvanie et alentour. Les syndicats sont en lutte contre les propriétaires et la violence, y compris assassinat et attentat à la bombe, n'est pas rare.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Militants et dirigeants syndicaux.

Compétences : Conduire Engin Lourd, Géologie, Grimper, Sauter, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 en FOR, -1 en CON et -2 en ÉDU. Des yeux habitués à l'obscurité donnent un bonus de + 20 en Trouver Objet Caché dans le noir. Les mineurs sont généralement immunisés contre la claustrophobie et possèdent une vitesse de reptation plus rapide que la normale. Les compétences spéciales incluent des connaissances en exploitation minière, cordages et harnais, matériel d'excavation.

Jobs urbains

Malgré l'opposition des grandes compagnies, le syndicalisme gagne du terrain tout au long de la décennie. Méprisés par certains, les syndicats sont accusés de receler anarchistes et communistes.

Militant syndical

Les militants sont des organisateurs, des chefs, des visionnaires et parfois des mécontents qui cherchent à prendre une revanche. L'époque est agitée et les dirigeants syndicaux sont pris entre les grandes compagnies qui souhaitent se débarrasser d'eux, les politiciens qui les cajolent et les condamnent tour à tour, les communistes et les socialistes qui cherchent à les infiltrer et la pègre qui désire les contrôler.

Revenus : Généralement au chômage.

Relations et contacts : Autres dirigeants et militants syndicaux, peut-être quelques socialistes, communistes et/ou subversifs, peut-être le crime organisé.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Conduire Engin Lourd, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Dissimulation, Droit, Gourdin, Lutte, Marchandage, Persuasion, Psychologie.



Ouvrier

Samuel Gompers, militant syndical (1850-1924)

Né à Londres, Samuel Gompers arrive aux U.S.A. à l'âge de treize ans. Une année plus tard, il est inscrit comme premier membre du syndicat des ouvriers du cigare, une organisation dont il fait, plus tard, un des syndicats les plus actifs du pays. En 1886, il devient président de la Fédération Américaine du Travail, poste auquel il est réélu tous les ans jusqu'à sa mort, à l'exception de l'année 1895. Sous l'influence de Gompers, les syndicats refusent les alliances avec les partis politiques et se tournent plutôt vers la négociation avec les employeurs. Il conteste les dispositifs légaux utilisés pour briser les grèves et certaines des provisions de la loi antitrust de 1914 (Clayton Act), doivent beaucoup à son lobbying. Il réclame aussi une législation sur les horaires de travail et les conditions de travail des femmes et des enfants. Le remaniement du Département Fédéral du Travail en 1913 bénéficie de son influence.

Ouvrier qualifié

Cela concerne tous les emplois qui demandent formation et expérience : menuisiers, marbriers, plombiers, électriciens, charpentiers, mécaniciens, etc. Ils ont leurs propres syndicats, presque des guildes, qui négocient avec les entrepreneurs, les compagnies, etc.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Syndicat.

Compétences : Art (Menuisier, plombier, etc.), Conduire Engin Lourd, Électricité, Grimper, Mécanique.

Particularité : +1 en CON ou en FOR.

Ouvrier

On considère ici la main-d'œuvre des usines et des forges, les dockers, les mineurs, ceux qui travaillent à l'entretien des routes et tout ce qui est main-d'œuvre non qualifiée. Souvent ces travailleurs sont organisés en syndicats, particulièrement chez les gros employeurs, mais de nombreux secteurs résistent encore à l'arrivée de ces syndicats professionnels.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Rares, au mieux.

Compétences : Conduire Engin Lourd.

Particularité : +1 en CON ou en FOR. -2 en ÉDU.

Conducteur de bus ou tramway

Initialement détenus par des compagnies privées, les transports publics deviennent, pour la plupart, la propriété des municipalités et des comtés avant la fin de la décennie. Les employés sont tous syndiqués et ils semblent qu'on en ait fini avec les villes paralysées par les grèves des transports qui s'étaient multipliées les années précédentes.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Guère.

Compétences : Comptabilité, Conduire Automobile/Bus, Électricité, Mécanique, Navigation, Persuasion, Psychologie.

Particularité : -2 en ÉDU.

Barman

Cette profession a été rendue illégale par la Prohibition, mais beaucoup continuent de travailler dans les speakeasy et autres rendez-vous secrets des buveurs.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Clientèle, peut-être crime organisé.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Coup de Poing, Gourdin, Persuasion, Psychologie.

Particularité : -2 en ÉDU.

Serveuse

Encore une profession techniquement interdite, mais beaucoup d'emplois existent dans les speakeasy contrôlés par la pègre.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Clientèle, crime organisé.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 en APP, -2 en ÉDU.

Taxi

Les conducteurs peuvent, soit travailler pour une grande ou petite compagnie, soit posséder leur propre taxi et licence. Les compagnies de taxi louent aux chauffeurs les voitures et les services du dispatcher : théoriquement, les conducteurs travaillent à leur compte. Les voitures sont louées au kilomètre, à l'heure quand la voiture est immobile. Les conducteurs sont souvent obligés d'acheter leur propre essence.

Dans les années qui ont précédé, la concurrence entre taxis a parfois été violente : échanges de coups de feu, voitures équipées de blindages et d'éperons d'acier. La plupart des villes ont maintenant pris l'habitude d'exiger une caution de chaque taxi et même de limiter le nombre des licences. Les voitures doivent être munies de compteurs agréés et périodiquement vérifiés par l'administration municipale concernée. Les conducteurs doivent généralement obtenir un permis spécial qui implique une enquête de moralité effectuée par la police.

Revenus : Très Pauvre à Pauvre.

Relations et contacts : Rue, peut-être un ou plusieurs clients éminents.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Conduire Automobile, Électricité, Marchandage, Mécanique, Navigation, Persuasion, Psychologie.

Particularité : -2 en ÉDU.

Justice

Les professions juridiques offrent déjà, dans les années 20, la plupart des choix qui existent aujourd'hui. Les avocats des tribunaux se spécialisent au pénal ou au civil ; d'autres choisissent plutôt les divorces. Les banques et autres entreprises emploient des avocats spécialistes des questions fiscales. Il existe encore bon nombre de spécialités : avocat d'affaires, etc. Peu de juristes deviennent investigateurs à moins d'y être entraînés par les problèmes de leurs clients ou, peut être, d'avoir à poursuivre un chef de culte local pour divers crimes.

Avocat

Les avocats exercent sur la foi d'une licence délivrée par les États, la plupart d'entre eux demandant au minimum la complétion d'études du second degré, plus des études dans une école de Droit agréée ou deux ou trois années passées à travailler pour un avocat licencié. Un examen devant le barreau de l'État permet d'obtenir son titre d'avocat et sa licence. La jurisprudence accorde le droit d'exercer hors de l'État où la licence a été obtenue.

Les avocats peuvent être employés par les grands cabinets, directement par les compagnies où ils peuvent poser leur plaque et espérer se faire une clientèle.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Milieux de la loi et de la justice, peut-être quelques contacts criminels, suivant la clientèle.

Compétences : Anglais, Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Les avocats licenciés ajoutent 20 points à leur Crédit.

Oliver Wendell Holmes, juge (1841-1935)

Holmes a été juge à la cour suprême pendant près de trente ans. Il est né à Boston et son père était un célèbre écrivain, médecin et humoriste. Holmes Jr. sert dans l'armée de l'Union pendant la guerre de sécession, est blessé trois fois et la quitte avec le grade de lieutenant-colonel. Après la guerre, il rejoint l'école de Droit de Harvard et finit par co-diriger la revue juridique *American Law Review*. Il écrit *The Common Law* (≈ La Jurisprudence) en 1881 et devient, l'année suivante, professeur à Harvard et juge à la cour suprême du Massachusetts. En 1899, il est président de la cour suprême du Massachusetts et, en 1902, le président Teddy Roosevelt le nomme à la cour suprême des U.S.A. À cette place, Holmes va marquer durablement le système judiciaire américain.

L'opposition fréquente de Holmes à ses collègues le fait surnommer "Le Grand Contradicteur". Le système légal qu'il veut, assez souple pour s'accorder aux changements de climat social du pays, rencontre d'abord beaucoup de résistance mais est bientôt adopté (ce système existe encore de nos jours). Il pense aussi que les États devraient avoir plus de contrôle sur leur législation et sur leurs décisions de justice, des positions qui rencontrent aussi beaucoup de résistance de la part des autres membres de la cour. Malgré tout, Holmes est populaire parmi ses concitoyens pour sa justice terre à terre.

Avocat de l'accusation (procureur)

Les avocats de l'accusation sont employés par les municipalités, les comtés, les États et les agences fédérales pour poursuivre les prévenus au nom de la communauté. On traduira généralement leur titre par le terme de procureur mais les avocats de l'accusation américains se chargent aussi de l'essentiel de l'instruction. Les communautés les plus petites, plutôt que de salarier à l'année un avocat, préfèrent en engager quand le besoin se présente.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Milieux de la loi et de la justice, peut-être quelques contacts criminels.

Compétences : Anglais, Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Les procureurs ajoutent 30 points à leur Crédit.

Juge

Les juges peuvent être nommés ou élus, pour une certaine période ou même à vie. Ils sont toujours titulaires d'une licence d'avocat, qu'ils siègent dans la plus petite cour d'une ville reculée de l'Ouest ou à la cour suprême.



Juge

Harlan F. Stone, procureur général (1872-1946)

Stone est un avocat et juriste réputé ; il a été le procureur général des U.S.A. Il est né à Chesterfield, New Hampshire, de parents fermiers. Il fait ses études à Amherst College, obtient son diplôme en 1894 et poursuit par des études de Droit à Columbia où il finit par enseigner de 1899 à 1905. De 1910 à 1923, Stone est le doyen de l'École de Droit de l'Université de Columbia. Il appartient aussi au barreau de New York où il exerce en tant que spécialiste du droit des sociétés.

En 1924, Stone est nommé procureur général des U.S.A. En tant que premier défenseur de la loi américaine, il commence par s'attaquer aux scandales qui frappent sa propre administration, le Département de la Justice. Il est nommé à la cour suprême en 1925 et il en sera le président de 1941 à 1946. Tout en étant conservateur, Stone se retrouvait parfois à défendre les mêmes avis que son collègue Oliver Wendell Holmes dans les affaires qui comportaient des ramifications liées aux bouleversements sociaux.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Milieux de la loi et de la justice, peut-être quelques contacts criminels.

Compétences : Anglais, Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : + 40 points à leur Crédit.

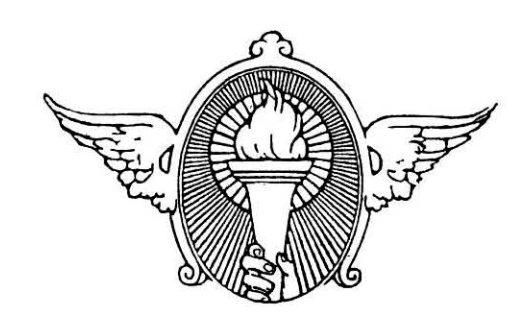
Prêteur de caution

Ce sont des opérateurs indépendants qui installent généralement leurs bureaux près de la prison du Comté ou d'autres centres de détention provisoire. Ils fournissent les fonds qui permettent à ceux qui sont accusés d'un crime de payer caution et de repartir libres. Ces prêteurs demandent généralement que la personne emprisonnée paye elle-même une partie de la somme, généralement 10-20 %, et mette en gage une propriété de valeur au cas où elle préférerait fuir plutôt que d'attendre le verdict ou la sentence. Il s'agit généralement d'un bien immobilier, mais une automobile ou d'autres objets de valeur peuvent se négocier. Les prêteurs de caution envoient des chasseurs de primes pourchasser les débiteurs qui ne se présentent pas à la justice.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Police, tribunaux, rue, crime organisé, chasseurs de primes.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.



Médecine de l'esprit

Karl et William Menninger, psychiatres (1893-1990, 1899-1966)

Avec leur père Charles Menninger, Karl et William ont créé la clinique Menninger et la fondation Menninger en 1919 à Topeka, Kansas. Ces organisations sont essentiellement administrées et financées par la famille. Diplômé de l'Université du Wisconsin, Karl Menninger obtient son Doctorat de Médecine à Harvard. Il cherche à améliorer les dispositifs de traitements des malades mentaux et souligne l'importance de soins personnalisés adaptés à ces malades. Partisan de Freud, Karl Menninger a écrit, entre autres, *L'Esprit Humain* (1930) qui a fortement modifié l'attitude du public envers la médecine psychiatrique.

William Menninger fait ses études à Topeka et reçoit son doctorat à Cornell. Pendant la deuxième guerre mondiale, il servira son pays comme expert psychiatrique en chef de l'armée américaine, ce qui lui vaudra d'être médaillé de la Distinguished Service Medal. Après la guerre, il écrira des livres comme *La Psychiatrie dans un Monde Troublé* et *La Psychiatrie : Évolution et Condition Actuelle* (les deux en 1948). C'était aussi un des dirigeants du scoutisme.

Ceux qui ont à traiter et prendre soin des malades mentaux ont souvent l'occasion de voir ou d'entendre des choses inexplicables et il n'est pas rare qu'ils finissent par mener la vie furtive d'un investigateur.

Aliéniste

La psychiatrie n'est pas un traitement médical reconnu aux U.S.A. Il n'existe pas de licence prouvant cette qualification, aussi les aliénistes qui exercent peuvent-ils se voir accuser de négligence. Il est plus sûr pour un psychiatre de se faire appeler "psychologue" et de recevoir des patients envoyés par des médecins. Beaucoup sont eux-mêmes médecins et s'intéressent au sujet après les désordres émotionnels subis par certains de leurs clients. L'AMA (American Medical Association) et le gouvernement fédéral finiront par reconnaître la spécialité et les psychiatres seront alors soumis à licence mais ils devront être des médecins diplômés.

Ceux qui souhaitent étudier sérieusement les méthodes de la psychothérapie devront probablement passer un certain temps en Europe dans une clinique spécialisée ou chez un praticien privé.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Autres spécialistes. Peut avoir rencontré personnellement Sigmund Freud, Carl Jung ou d'autres psychologues éminents européens.

Compétences : Baratin, Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Hypnotisme, Langue Étrangère, Marchandage, Médecine, Persuasion, Persuasion, Pharmacologie, Psychanalyse, Psychologie.

Particularité : Un psychanalyste de formation peut utiliser ses connaissances pour annuler les effets d'une folie temporaire dont il est lui-même la victime. Cela demande un jet réussi de Psychanalyse. Quoi qu'il en soit, la perte de points de Santé Mentale s'applique normalement.

Psychologue

Une spécialité plutôt nouvelle qui étudie le comportement humain. La plupart des psychologues sont des professeurs et des chercheurs. On note que l'industrie commence à s'intéresser à la possibilité d'augmenter la productivité par le biais des conditions de travail.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Milieux de la psychologie.

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Marchandage, Persuasion, Psychanalyse, Psychologie.

Personnel d'asile

Il existe bien des établissements privés pour les privilégiés qui peuvent s'offrir leurs services, mais l'essentiel des malades mentaux est accueilli par les institutions de l'État ou du comté. Ces dernières emploient quelques rares docteurs et infirmières, plus une bonne quantité de personnel de service généralement choisi pour sa force et sa carrure.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Accès aux dossiers médicaux ainsi qu'aux médicaments et fournitures médicales.



Employé d'asile

Compétences : Baratin, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Discrétion, Écouter, Gourdin, Lutte, Persuasion, Premiers Soins, Psychologie.

Particularité : +1 en FOR, +1 en TAI et -2 en ÉDU.

Alfred Adler, psychologue (1870-1937)

Adler est un psychologue autrichien réputé qui a travaillé avec Sigmund Freud de 1902 à 1911. Il s'est spécialisé dans l'étude du développement et de la psychologie de l'enfant et du complexe d'infériorité. Il formule l'idée que l'individu est capable de vaincre ses propres problèmes psychologiques pour peu qu'il en prenne conscience. En 1920, à Vienne, Adler devient le directeur de la première clinique spécialisée dans la psychologie de l'enfant. Comme son ami Freud, Adler quittera l'Autriche quand les Nazis arriveront au pouvoir et s'installera à New York en 1934.

Clifford Beers, réformateur (1876-1943)

Beers, un diplômé de Yale, est le fondateur du mouvement pour une véritable médecine psychiatrique aux U.S.A. Son frère meurt d'épilepsie en 1900 et lui-même développe des troubles graves. Après être passé par diverses institutions et traitements souvent barbares, Beers retrouve progressivement la raison et entreprend alors de reformer les soins aux malades mentaux. Il décrit son expérience dans *L'esprit qui se trouva lui-même* (1908) et, l'année suivante, participe à la création du Comité National pour l'Hygiène Mentale. Il fonde aussi la Fondation Américaine pour l'Hygiène Mentale, un institut de recherche en 1928. Il préside le premier Congrès International de l'Hygiène Mentale.

Médecine du corps

Les membres des professions médicales deviennent le plus souvent investigateurs après avoir vu d'étranges choses aux urgences ou aux accouchements. Il peut s'agir de blessures curieuses, maladies bizares, excroissances inexplicables ou monstres mort-nés.

Médecin

La pratique de la médecine est soumise à l'obtention d'une licence délivrée par les États. La plupart exigent au minimum deux années d'études dans une école de médecine agréée. Cette exigence est une nouveauté. Beaucoup de vieux médecins ont obtenu leur licence quand cette réglementation n'existait pas encore et continuent d'exercer légalement sans jamais avoir fréquenté une école de médecine.

Au début du siècle, il y a plus de 160 écoles de médecine aux U.S.A., mais aucune organisation de contrôle n'existe. Beaucoup de ces écoles sont inadaptées et certaines relèvent de l'escroquerie. Même dans les meilleures d'entre elles, une éducation du second degré suffit pour y entrer. En 1904, l'AMA (American Medical Association) commence à publier une notation des différentes écoles et, en 1923, leur nombre est descendu à 80 dont 74 exigent des candidats deux années d'études supérieures préalables.

Les jeunes médecins sont passés par l'école et le système d'attribution des licences modernes. Les plus vieux pratiquent certainement depuis une époque antérieure à celle des licences strictement contrôlées et peuvent être ou pas au courant des derniers développements de la médecine. Certains vieux fossiles remontent même à l'époque où les médecins étaient aussi des barbiers.

Un médecin peut choisir d'être un généraliste avec une clientèle campagnarde ou de quartier. Dans les campagnes, les jeunes médecins qui désirent s'installer peuvent encore acheter les petites clientèles des vieux praticiens aspirant à la retraite. Beaucoup de médecins sont employés par les grands hôpitaux des villes et peuvent se spécialiser : pathologie, toxicologie, orthopédie ou même chirurgie cérébrale. Ils peuvent aussi remplir les fonctions, à temps partiel ou plein temps, de médecins légistes et être employés par la ville, le comté ou l'État pour conduire les autopsies et établir les certificats de décès.



Médecin

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Très fort statut social ; un médecin accrédité peut bénéficier de toutes sortes d'exceptions à l'application du règlement dans un hôpital et obtenir ainsi des preuves difficilement accessibles pour d'autres.

Compétences : Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Crédit, Latin, Marchandage, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychanalyse, Psychologie.

Particularité : +30 points au Crédit. Étant donné la nature de leur travail, les médecins peuvent être immunisés contre toutes sortes de pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de blessures et la mort. Les médecins légistes sont particulièrement protégés contre ce type de pertes.

Infirmière

Les infirmières ont reçu une solide formation en assistance médicale. Il existe quelques infirmiers bien que la profession soit essentiellement féminine. Des écoles d'infirmières se sont

William James Mayo et Charles Horace Mayo, médecins (1861-1939, 1865-1939)

William et Charles sont les fils de William Worrall Mayo, un des médecins les plus réputés de son époque. La famille Mayo exerce la médecine dans le Minnesota et fonde la clinique Mayo à Rochester, Minnesota en 1889 (mais elle ne s'appelle ainsi qu'en 1903).

William Mayo Jr., l'aîné, se rend célèbre par son traitement chirurgical du cancer, des calculs et ses opérations de l'intestin. Il obtient son diplôme de l'école de médecine de l'Université du Michigan en 1883. William Mayo est engagé volontaire dans le corps des médecins militaires pendant la guerre et reçoit, en 1921, le grade de général de réserve.

La contribution la plus connue de Charles à la médecine permet de réduire les risques associés à l'opération du goitre. Il sert dans l'armée avec son frère et reçoit des distinctions similaires. De 1915 à 1936, il enseigne la chirurgie à la Fondation Mayo et à l'Université du Minnesota de 1919-1936. Il dirige l'administration de la santé publique de Rochester de 1912 à 1937.

En plus de la clinique Mayo, les deux frères créent aussi la Fondation Mayo pour l'Enseignement et la Recherche Médicale, à laquelle ils donnent plusieurs millions de dollars. Cette fondation devint un des plus importants centres de recherche médicale dans le monde.

crées partout dans le pays et la plupart des États exigent la complétions d'études spécialisées pour accorder la licence. Mais beaucoup des infirmières plus âgées, établies à l'époque où rien de tel n'existait, exercent encore.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Accès aux médicaments, équipements, dossiers médicaux.

Compétences : Biologie, Crédit, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychologie.

Particularité : +10 points au Crédit. Les infirmières bénéficient d'une immunité similaire à celle des médecins en ce qui concerne les pertes de Santé Mentale.

Dentiste

Les dentistes doivent obtenir une licence de l'État en suivant une procédure très semblable à celle des médecins. La plupart des dentistes ouvrent leur propre petit cabinet et développent une clientèle.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Clientèle.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Crédit, Premiers Soins, Bibliothèque, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Psychologie.

Particularité : +10 points au Crédit. Les dentistes disposent de certains gaz et anesthésiques et savent comment les utiliser.

Plasticien

Cette nouvelle spécialité est particulièrement populaire à Hollywood où les gros plans soulignent les effets désastreux de l'âge. Les liftings sont déjà courants dans les milieux du cinéma. Les gangsters et autres profitent aussi de cette nouvelle science pour modifier leur apparence et échapper à la justice. Les plasticiens sont tous des médecins licenciés spécialisés dans ce que l'on appelle couramment la chirurgie esthétique.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Profession médicale, Hollywood, peut-être quelques criminels.

Compétences : Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Crédit, Latin, Marchandage, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychologie.

Particularité : +20 points au Crédit.

Pharmacien

Curieusement, cette profession est depuis longtemps plus strictement réglementée que celle de médecin. Les pharmaciens doivent obtenir une licence de l'État qui exige généralement une éducation secondaire suivie de trois années d'école de pharmacie. Au cours des années 20, un peu plus de 70 de ces écoles sont implantées sur le territoire des U.S.A. Un pharmacien peut trouver du travail dans un hôpital ou une officine ou chercher à se mettre à son compte.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Accès à divers médicaments et drogues. Peut être très bien considéré par la communauté locale, les médecins et les hôpitaux de la région.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Crédit, Latin, Marchandage, Persuasion, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychologie.

Particularité : +10 points en Crédit.

Laborantin

Les laborantins peuvent être formés à la pratique des rayons X, à l'analyse médicale et autres spécialités. Ces emplois ne nécessitent pas strictement une éducation supérieure même si les employeurs l'exigent souvent.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Accès à l'équipement médical et de laboratoire, aux médicaments, drogues et produits chimiques.

Compétences : Bibliothèque, Biologie, Chimie, Électricité, Mécanique, Médecine, Pharmacologie, Photographie.

Particularité : +10 points en Crédit.

Aide-soignant

L'aide-soignant typique est chargé de vider pistolets et pots de chambre, de nettoyer les chambres, de conduire les malades et de tout autre travail qui ne nécessite pas vraiment d'être plus compétent qu'un concierge.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Hôpital. Accès aux médicaments, dossiers médicaux, etc.

Compétences : Baratin, Discrétion, Électricité, Mécanique, Premiers Soins, Se Cacher.

Particularité : -2 en ÉDU.

Chirurgien d'autopsie

Ces spécialistes de la médecine légale sont employés par les municipalités, les comtés ou les États pour conduire les autopsies, déterminer la cause de la mort et rédiger rapports et recommandations pour le bureau du procureur. Les chirurgiens chargés des autopsies sont souvent cités comme témoins lors des procès pour homicide.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Laboratoires d'analyses, défenseurs de la loi et profession médicale.

Compétences : Bibliothèque, Biologie, Chirurgie Criminalistique, Crédit, Médecine, Pharmacologie, Premiers Soins.

Particularité : Immunité contre les pertes de Santé Mentale provoquées par les spectacles gores ou odeurs abominables. Le chirurgien d'autopsie licencié ajoute 20 points à son Crédit.



Métiers à risques

Aventuriers et Casse-cou font partie de l'actualité américaine. Des aviateurs traversent de vastes étendues d'eau ou de glace, tandis que des explorateurs fouillent les jungles et les déserts à la recherche de civilisations perdues. Même si leurs compétences, professions et conquêtes peuvent n'avoir que peu de rapports entre elles, ils partagent tous le même amour du risque et du défi.

Ils peuvent devenir des investigateurs après quelques découvertes faites au hasard de leurs explorations ou en cherchant à poursuivre le travail d'un autre aventurier, un collègue maintenant décédé. Beaucoup de ces personnages peuvent être avertis de l'existence des mystérieux secrets par d'anciennes cartes, livres et autres objets trouvés dans le cadre de leurs recherches ou dans un énigmatique colis postal.

Aviateur

Les aviateurs professionnels peuvent être employés par le concessionnaire d'une ligne postale ou une petite compagnie de transport de passagers. Certains travaillent dans les spectacles aériens et impressionnent les culs-terreux par leurs cascades ou baptêmes de l'air. D'autres font l'avion-taxi à partir d'un petit aérodrome de campagne. Certains concourent dans les courses aériennes organisées entre deux points ou sur un trajet précis. Hollywood emploie pas mal de pilotes, de même que les compagnies cartographiques, le Service des Forêts U.S. et beaucoup d'autres. Quelques aviateurs travaillent même comme pilotes d'essai pour les avionneurs. Beaucoup sont aussi en service actif dans l'armée.

De nombreux pilotes ont appris leur métier pendant la guerre et sont donc officiers de réserve de l'Armée, de la Flotte, des Marines ou des Garde-Côtes. Les pilotes plus jeunes ont pu recevoir un entraînement militaire même en temps de paix ou s'être débrouillés autrement.

Certains as américains de l'aviation sont toujours dans la lumière des projecteurs : Eddie Rickenbacker, actuellement employé par Chrysler, Tommy Hitchcock Jr., la vedette du polo et Reed Landis, le fils de Kenesaw Mountain Landis, le Commissaire au Base-Ball.

Aucune réglementation ne vient entraver les pilotes jusqu'au décret de 1926, le Air Commerce Act, qui imposera le brevet.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre. Posséder son propre avion peut amener des dépenses imprévisibles.

Relations et contacts : Un aviateur peut avoir gardé le contact avec ses anciennes relations militaires en plus de ses relations actuelles : autres pilotes, mécaniciens, responsables d'aérodromes, etc. Des avionneurs peuvent lui donner accès à des projets expérimentaux, de meilleurs moteurs ou systèmes de navigation.

Compétences : Comptabilité, Crédit, Écouter, Électricité, Marchandage, Mécanique, Navigation, Parachutisme, Piloter un Avion, Trouver Objet Caché.

Particularités : Tous les aviateurs ont automatiquement la compétence Navigation Aérienne ("à l'estime") égale à la moitié de leur compétence Piloter un Avion. Elle peut, bien sûr, être encore augmentée par une dépense supplémentaire de points. Ils bénéficient aussi d'un bonus de 20 points en Trouver Objet Caché.

Pilote de course

La course automobile est un sport populaire dans les années 20. Les 500 milles d'Indianapolis constituent déjà un événement annuel annoncé à grands renforts de publicité. Beaucoup de pilotes s'affrontent aussi dans des courses de bateaux.

Revenus : Très variables.

Relations et contacts : Loin des circuits, les pilotes peuvent développer des relations dans l'industrie automobile ou nautique. La demande d'Hollywood en cascadeurs explique les liens de certains conducteurs avec les milieux du cinéma.

Compétences : Conduire Automobile, Électricité, Mécanique, Piloter un Bateau, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Charles Lindbergh, aviateur (1902-1974)

Lindbergh est d'abord célèbre en tant qu'aviateur. Il s'illustrera, plus tard, par quelques inventions et son attitude dans le mouvement anti-guerre. Il naît à Detroit, Michigan, mais grandit dans le Minnesota. Son père, Charles Augustus Lindbergh Sr., représente cet État au Congrès de 1907 à 1917. Charles Jr. fait un bref passage à l'Université du Wisconsin avant de s'engager dans une école de pilotage. En 1923, il vole seul pour la première fois et devient, l'année suivante, cadet de réserve.

En 1927, alors qu'il est employé sur une ligne postale entre Chicago et St Louis, Lindbergh décide de tenter sa chance et de décrocher la récompense de 25 000 $ promise par un homme d'affaires new-yorkais à celui qui traversera l'Atlantique sans escale. Il établit d'abord un record de vitesse sur la traversée du pays d'une côte à l'autre avec un vol de 21 heures et 20 minutes, à peine interrompu par une escale rapide à St Louis. Puis se lance à travers l'Atlantique ; le 21 mai 1927, Lindbergh atterrit à Paris où il ameute les foules. Il part en tournée pour recevoir récompenses et acclamations partout en Europe et aux U.S.A. (où le New York Times lui achète son histoire 250 000 $). Lindbergh va même écrire un livre sur le vol. À son retour en Amérique, il parcourt triomphalement le pays avec le "Spirit of St. Louis", son avion.

Lindbergh épouse l'écrivain Anne Morrow en 1929, mais la tragédie va les frapper en 1932 quand leur premier enfant est enlevé puis assassiné. À la suite de cette affaire, les "lois Lindbergh" seront promulguées qualifiant de crime fédéral les affaires d'enlèvements qui ne restent pas confinées à un État. Les Lindbergh déménagèrent en Europe où Charles aidera un chirurgien français à inventer un cœur artificiel. De retour aux U.S.A., Lindbergh sera le conseiller de nombreuses commissions et organisations aéronautiques mais, pendant la deuxième guerre mondiale, son opposition à l'engagement américain le fera entrer en conflit avec le président Franklin Delano Roosevelt. Après la guerre, il continuera son travail de conseiller et remportera de nombreux prix aéronautiques mais aussi le Pulitzer pour son autobiographie, *The Spirit of St. Louis*.

Particularités : Les pilotes expérimentés peuvent réaliser certaines cascades avec leurs machines et s'écraser ou partir en tonneaux (en automobiles) avec un certain degré de contrôle et sécurité.

Capitaine d'un bateau de tourisme

Sur les deux côtes et les Grands Lacs, des bateaux avec équipage recherchent la clientèle des pêcheurs et des vacanciers. C'est la Floride qui en compte le plus, aussi bien sur la côte atlantique que du côté du Golfe. Ceux que l'on trouve à Key West peuvent être affrétés pour la Havane à Cuba où l'alcool, le jeu et presque tout le reste sont légaux. Les bateaux de tourisme sont typiquement de grands Cabin Cruisers, équipés de couchettes et cuisine.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre ou mieux, mais un propriétaire vit souvent à bord pour économiser le prix d'un loyer.

Relations et contacts : Garde-Côtes, contrebandiers, crime organisé.

Compétences : Comptabilité, Crédit, Écouter, Histoire Naturelle (Marine), Marchandage, Navigation, Persuasion, Piloter un Bateau, Premiers Soins, Trouver Objet Caché.

Particularités : + 20 points en Trouver Objet Caché.



Guide de chasse

Explorateur

Il y a encore assez de régions inconnues dans le monde pour que l'on puisse faire carrière dans l'exploration. Les budgets universitaires, gonflés par les donations et les droits payés par les journaux, magazines, éditeurs et producteurs, représentent souvent assez d'argent pour financer la vie excitante de ces aventuriers.

Roald Amundsen, explorateur (1872-1928)

Amundsen est un explorateur polaire, célèbre pour sa découverte du pôle Sud en 1911 et son passage du Nord-Ouest en 1906. Par la suite, de 1918 à 1920, il va naviguer sur le passage du Nord-Est. Né à Oslo, en Norvège, Amundsen s'engagera dans l'armée. Expert en navigation, il participe à beaucoup d'expéditions par air ou par mer entre 1897 et 1928. En 1910, il se prépare à être le premier homme au pôle Nord mais, quand il apprend que l'amiral Robert Peary vient de l'atteindre, il reporte ses efforts vers le pôle Sud. Lui et ses compagnons l'atteignent en décembre 1911 et devancent de quatre semaines l'équipe de l'explorateur britannique Robert F. Scott. Le manque de chance de Scott tourne à la tragédie puisque son équipe succombe au froid pendant le voyage de retour.

Amundsen survole le pôle Nord en dirigeable avec l'Américain Lincoln Ellsworth et le général italien Umberto Nobile en 1926, juste quelques jours avant le vol en solitaire de l'amiral Richard E. Byrd. Amundsen meurt en 1928, alors qu'il recherche en avion Umberto Nobile dont l'expédition au pôle Nord est portée disparue depuis des semaines. Par la suite, Nobile sera retrouvé en vie.

Pour une bonne part, l'Afrique noire reste encore inexplorée ainsi que des portions du Matto Grosso en Amérique du Sud, le grand désert australien, le Sahara, les déserts arabes et une grande partie de l'Asie centrale. Et si des expéditions ont réussi à atteindre les pôles Nord et Sud, l'essentiel des territoires avoisinants reste en blanc sur les cartes.

Revenus : Classe Moyenne et plus, suivant réussite.

Relations et contacts : Grandes bibliothèques et universités, mécènes, collègues explorateurs, éditeurs, fonctionnaires étrangers.

Compétences : Armes à Feu, Esquiver, Grimper, Histoire, Histoire Naturelle, Langue Étrangère, Médecine, Nager, Navigation, Photographie, Premiers Soins, Sauter, éventuellement Archéologie, Anthropologie ou autre compétence érudite.

Particularité : +1 à la CON. Les jets de Persuasion reçoivent un bonus de 20 points quand l'explorateur s'adresse à des peuplades primitives ou à une administration étrangère.

Frank Buck, chasseur (1884-1950)

Buck est l'archétype du chasseur professionnel. Né à Gainesville, Texas, il part en expédition pour la première fois en 1911 en Malaisie. D'autres safaris l'emmènent tout autour du monde à la recherche d'animaux sauvages qu'il capture vivants pour les zoos et les cirques. Il captura en tout plus de 25 000 spécimens au cours de sa carrière, y compris un tigre mangeur d'hommes et le plus grand cobra royal jamais mesuré. Il a décrit son expérience dans plusieurs livres comme *Ramenez les Vivants* (1931) et fera des films par la suite.

Guide de chasse

Les guides de chasse sont des pisteurs et chasseurs compétents qui vivent en organisant les safaris de riches amateurs. La plupart se spécialisent dans une zone géographique du monde comme les bois canadiens, les plaines africaines, etc. Même si le grand chasseur blanc représente l'archétype du genre, le guide de chasse peut très bien n'être qu'un Indien du cru qui escorte les chasseurs dans les forêts du Yukon sur les traces de l'élan ou de l'ours.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Fonctionnaires locaux et garde-chasse, anciens clients (qui peuvent inclure une célébrité ou deux).

Compétences : Armes à Feu, Couteau, Discrétion, Écouter, Histoire Naturelle, Langue Étrangère, Marchandage, Navigation, Premiers Soins, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste.

Particularités : Les guides de chasse restent calmes devant la charge d'un gros animal (ou même d'un monstre). Les pertes de Santé Mentale se décident de la manière habituelle, mais elles ne prennent effet qu'après résolution de l'incident.

Alpiniste

L'alpinisme devient populaire à la fin du 19ème siècle. La plupart d'entre eux sont des sportifs du week-end et des vacances ; seuls quelques-uns ont une réputation suffisante pour obtenir les financements nécessaires pour une escalade importante.

En 1920, tous les grands sommets américains ont été conquis ainsi que ceux des Alpes. Après de longues négociations avec les Tibétains, des alpinistes ont enfin été autorisés à tenter de conquérir les plus hauts sommets de l'Himalaya. Les expéditions qui partent régulièrement à l'assaut du mont Everest, le dernier sommet vierge du monde, sont suivies par les radios et les journaux. Les expéditions de 1921, 1922 et 1924 n'atteignent pas le sommet et causent la mort de treize personnes.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre ou mieux. La plupart des alpinistes ont d'autres revenus.

Relations et contacts : Autres alpinistes, gardes forestiers, fonctionnaires étrangers, mécènes.

Compétences : Écouter, Grimper, Langue Étrangère, Lasso, Navigation, Photographie, Premiers Soins, Sauter, Suivre une Piste, plus, peut-être, les compétences d'une activité professionnelle.

Particularité : +1 à la FOR et + 1 à la CON. Les alpinistes ne souffrent jamais de vertiges à moins d'être atteints d'une phobie spécifique.

Scaphandrier

Les scaphandriers travaillent à la récolte des éponges, à la récupération des épaves ou même comme chasseurs de trésors. L'U.S. Navy entretient des équipes de plongée entraînées et il se peut que l'investigateur ait appris sa profession pendant son service militaire. Tarpon Springs, Floride, est le centre d'un commerce florissant de l'éponge. Les bateaux à éponge, armés pour beaucoup d'entre eux par l'importante communauté grecque, sortent tous les jours et envoient leurs scaphandriers récolter les éponges.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Garde-côtes et contrebandiers.

Compétences : Histoire Naturelle (Marine), Mécanique, Nager, Piloter un Bateau, Plongée, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 à la CON et + 20 points en Trouver Objet Caché.

Prospecteur

Si le temps des ruées vers l'or de Californie ou du Nevada est passé depuis longtemps, le prospecteur indépendant n'en reste pas moins un personnage de l'Ouest américain. Il parcourt les montagnes et recherche sans fin la trouvaille qui le rendra riche. De nos jours, le pétrole peut l'intéresser autant que l'or.

Revenus : Indigent à Très Pauvre.

Relations et contacts : Très peu et, au mieux, locaux.

Compétences : Géologie, Grimper, Histoire, Histoire Naturelle, Navigation, Premiers Soins, Sauter, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 à la FOR et à la CON.

Chasseur de trésors

D'une espèce assez semblable à celle des prospecteurs, les chasseurs de trésors cherchent aussi la riche trouvaille. Plus communs dans l'Est, où les histoires de trésors pirates enterrés abondent ainsi que celles de navires gorgés d'or espagnol gisant par le fond, les chercheurs de trésors exercent aussi à l'Ouest. Là, ils peuvent se lancer sur les traces des conquistadores à la recherche des fabuleuses cités de l'or. La plupart des chasses au trésor demandent un travail d'équipe et un sérieux financement. Le matériel de plongée, de fouille et autre peut coûter cher.

Revenus : Indigent et plus suivant votre chance.

Relations et contacts : Investisseurs, autres chasseurs de trésor, fonctionnaires étrangers, garde-côtes et justice locale.

Compétences : Conduire Automobile, Électricité, Grimper, Histoire, Marchandage, Mécanique, Persuasion, Piloter un Avion, Piloter un Bateau, Sauter, Trouver Objet Caché.

Particularité : + 20 points en Trouver Objet Caché.



Monde des affaires

Les affaires sont bonnes pendant presque toutes les années 20. En effet, les U.S.A. connaissent une croissance sans précédent. Soulignons que les descriptions qui suivent considèrent les conditions qui précèdent le Crash de Wall Street en 1929. Avec la Grande Dépression, les choses changent.

La plupart des petites et moyennes affaires n'offrent guère d'occasions de contact avec les étranges mystères. À un plus haut niveau, par contre, il arrive que des individus deviennent investigateurs après avoir répondu à des demandes de financement pour des expéditions ou recherches, quelquefois par l'intermédiaire d'une antiquité achetée pour une collection.

Henry Ford, magnat de l'automobile (1863-1947)

Né dans une ferme du Michigan, Henry Ford est un pionnier de la production de masse. Il travaille d'abord comme mécanicien à Detroit et construit quelques moteurs expérimentaux. En 1896, il achève sa première et rudimentaire automobile. En 1903, il crée la compagnie Ford Motor et produit d'abord des modèles coûteux et lents. Mais il développe les techniques de production de masse qui vont lui permettre de baisser ses prix et, en 1927, plus de quinze millions de ses modèles T ont été vendus.

Ford est généreux dans la réussite. En 1914, il commence à partager les bénéfices avec ses employés. Il diminue aussi le temps de travail et il relève considérablement le salaire minimum. Ces mesures et d'autres lui valent l'opposition de ses actionnaires auxquels il rachète leurs parts en 1919, assurant ainsi à sa famille un contrôle absolu de la compagnie, même après sa mort. Bien qu'il ait d'abord été opposé à l'intervention américaine dans la Grande Guerre, Ford et ses usines participent à l'effort de guerre. Plus tard, il met au point le moteur V8 et s'implique dans diverses actions philanthropiques dont la Fondation Ford. Crée en 1936, cette Fondation est alors la plus importante organisation philanthropique au monde.

Cadre supérieur/Administrateur

Ils occupent les postes fortement rémunérés des grandes compagnies nationales et multinationales. Le P.D.G., Chairman of the Board, est entouré d'un ou plusieurs présidents et d'une nuée de vice-présidents. Les autres se contentent de titres de directeurs et attendent avec impatience une promotion.

Ces emplois sont disponibles dans toutes les industries de production, l'automobile étant la plus importante, dans la distribution électrique, la banque et même la presse ou le cinéma.

Même si les célibataires ne sont pas vraiment rares, la plupart des cadres supérieurs sont mariés et pères de famille : c'est presque un impératif de carrière.

Revenus : Classe Moyenne Aisée à Riche.

Relations et contacts : Monde des affaires et de la finance, anciennes relations de faculté, francs-maçons et autres fraternités, gouvernements locaux et fédéraux. Le budget publicité peut permettre d'influencer la presse.



Administrateur

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +20 au Crédit (+35 pour les présidents et vice-présidents).

Agent de change

Les agents de change sont soumis à licence de l'État et agrément de la Bourse considérée. Vous pouvez exercer dans un bureau ou directement autour des corbeilles de New York, Chicago ou San Francisco.

Revenus : Classe Moyenne Aisée à Riche.

Relations et contacts : Monde des affaires et de la finance, investisseurs rapaces.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +30 points en Crédit.

Comptable

Même si le département comptabilité est essentiel à toute entreprise, il reste généralement à l'écart de l'activité de la

Howard Hughes, géant des affaires (1905-1976)

La réussite d'Howard Hughes éclate dans plusieurs domaines de la production : l'aviation, le cinéma, l'outillage. Il naît à Houston, Texas, et devient orphelin à 17 ans. Il abandonne alors l'école pour remplacer son père à la tête des Outils Hughes, une compagnie de Houston. Au début des années 30, il commencera à produire des films, entre autres, *Hell's Angels* (1930), *The Front Page* (1931) et *Scarface* (1932). Ses films lanceront des étoiles légendaires comme Jean Harlow, Paul Muni ou Jane Russel.

Aviateur passionné, il bat plusieurs records de vitesse à la fin des années 30 et fonde sa propre compagnie de construction aéronautique à Culver City, Californie. Dans les années 40, il s'intéresse aux studios RKO et acquiert une participation majoritaire puis la compagnie dans son entier. Par la suite, il vendra, rachètera et revendra finalement cette compagnie en 1954 ; il en reste membre du conseil d'administration jusqu'en 1957. Il vit en reclus et se soustraira complètement à la curiosité du public à partir des années 50. Après sa mort en 1976, on apprendra que sa santé était mauvaise depuis des années du fait du régime et des conditions de vie qu'il s'imposait.

compagnie. Rares sont ceux qui sont promus hors du département.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Autres comptables.

Compétences : Comptabilité, Comptabilité, Comptabilité, Crédit.

Employé de bureau

La fonction de col blanc la plus inférieure. Généralement sous-payé, ce travail n'est qu'une suite de corvées. Les employés de bureau espèrent devenir cadres un jour.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Autres personnels de bureaux.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Secrétaire

Un titre qui désigne aussi bien les secrétaires de direction très bien payées que les simples dactylos. Des hommes sont parfois employés pour les postes les plus élevés, mais les plus inférieurs sont presque exclusivement féminins.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Autres personnels de bureau.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Crédit, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Les compétences spéciales comprennent la Dactylographie et la Sténographie, cette dernière pouvant se révéler particulièrement utile dans certaines situations.

Opératrice téléphonique

Une autre profession presque exclusivement réservée aux femmes. Les réseaux téléphoniques intérieurs des compagnies sont importants et les appels doivent être branchés manuellement sur les postes demandés. Des petites portions de fils sont enfichées pour connecter les correspondants avec le bon bureau. Une voix agréable est considérée comme un plus.

Même si la compagnie du téléphone emploie encore beaucoup d'opératrices, des relais automatiques traitent déjà la majorité des communications locales.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Autres employés de bureau. De plus, les opératrices peuvent écouter sans risques toutes les communications. Elles en savent souvent plus sur une compagnie que n'importe qui d'autre.

Compétences : Anglais, Baratin, Crédit, Écouter, Persuasion, Psychologie.

Vendeur

Acteur à part entière de la plupart des affaires, les vendeurs ont des bureaux au siège de la compagnie, mais ils passent l'essentiel de leur temps à l'extérieur pour rencontrer des clients, les inviter au restaurant, porter des toasts, etc. Les vendeurs sont souvent capables de passer sans aucune difficulté d'une compagnie à l'autre ; ils vendent des produits ou des services ; certains vendent des espaces publicitaires dans les journaux, magazines, émissions radio.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Dépendent du secteur financier ou industriel dans lequel travail le vendeur.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Quasiment immunisé contre Baratin et Persuasion ; Psychologie ne révèle généralement guère plus qu'une détermination à vendre leur produit ou service. Une fois qu'on connaît personnellement le vendeur, Psychologie redevient plus efficace.

Commis voyageur

C'est la décennie de l'entreprise privée et les commis voyageurs sont des figures de la vie de tous les jours. Certains travaillent directement pour une compagnie et d'autres en indépendants, mais la plupart vivent et meurent à la commission. Certains doivent s'en tenir à un certain territoire mais les autres sont libres de chasser le client partout où ils peuvent le trouver. Les brosses, les aspirateurs et les encyclopédies ne sont que quelques-uns des articles qui se vendent actuellement au porte-à-porte.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Rares.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Conduire Automobile, Marchandage, Navigation, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 à la CON. Quasiment immunisé contre Baratin et Persuasion. Psychologie est largement inefficace, à moins de connaître personnellement le commis voyageur.

Joseph (Joe) Kennedy, investisseur (1888-1969)

Joseph Patrick Kennedy est l'un des hommes d'affaires les plus riches et puissants d'Amérique. Ce diplômé d'Harvard naît à Boston et prend le contrôle d'une banque de cette ville à 25 ans, en 1913, ce qui en fait le plus jeune président de banque du pays. Une année plus tard, il épouse Rose Fitzgerald, la fille du maire. Les Kennedy ont quatre fils dont un périra dans la seconde guerre mondiale ; les autres deviendront sénateurs et un sera même président. Joe Kennedy servira lui-même en politique puisqu'il sera nommé en 1934 à la commission des opérations de Bourse par Franklin Delano Roosevelt. Il présidera plus tard cette institution ainsi que la commission maritime U.S. (1937) et servira comme ambassadeur en Grande-Bretagne de 1937 à 1940. L'essentiel de la fortune de Joe Kennedy est issu d'investissements judicieux mais, dit-on, la contrebande de l'alcool aurait aussi contribué à remplir ses coffres.

Propriétaire d'une petite affaire

Les petites affaires emploient une douzaine de personnes ou plus et sont souvent crées par leur propriétaire à partir de rien. Une petite usine de production, une imprimerie, un atelier de mécanique ou galvanoplastie, un cabinet de designer, etc. ; tout est bon. Même s'il est parfois très prospère, le propriétaire est généralement issu de la classe moyenne, au mieux.

Le personnage sait faire tous les travaux de l'entreprise, probablement mieux que ses employés.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Ceux qui répondent à ses besoins financiers et industriels : banquiers, fournisseurs, clients, etc.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +20 points en Crédit et + 30 points à toutes les compétences en rapport avec son affaire pour simuler son expérience variée.

Commerçant

Ce propriétaire d'une petite boutique, épicerie, restaurant, etc. travaille à son compte avec peu ou pas d'employés. Les membres de la famille participent souvent à l'affaire et le propriétaire vit généralement dans un appartement situé derrière ou au-dessus de la boutique. Dans les années 20, beaucoup de femmes ouvrent leur propre salon de coiffure ou boutique de mode.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Habitants du cru, police et administration locales.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +20 points en Crédit.

Barbier

Les barbiers sont soumis à licence d'État ; une pratique qui remonte aux jours où les barbiers étaient aussi des chirurgiens. Pendant les années 20, ils vont vigoureusement manifester contre les "salons de coiffure" possédés et dirigés par des femmes qui coupent le cheveu sans aucune licence.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Dépendent de la clientèle du barbier considéré.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Rasoir.

Politique

La politique emploie beaucoup de monde en Amérique. Des élections ont lieu régulièrement et les campagnes électorales occupent les élus quasiment à plein temps. Des gens aussi absorbés ont peu de chances de remarquer les bizarreries de la vie et la plupart devront certainement être traînés dans un mystère avant de devenir investigateur.

Élu

Les élus du peuple bénéficient d'un prestige en rapport avec leur poste. Les maires et conseillers municipaux des petites villes n'ont guère d'influence une fois franchies les limites de l'agglomération. Souvent ces postes ne correspondent qu'à un temps partiel et les indemnités sont faibles. Les maires des grandes villes sont, par contre, bien payés ; ils dirigent souvent leur ville comme un petit royaume et

James Curley, maire (1874-1958)

Natif de Boston, Curley est d'abord élu à l'assemblée législative de l'État, puis à la chambre des représentants, puis gouverneur du Massachusetts. Il est aussi maire de Boston en 1914-1918, 1922-1926, 1930-1934 et 1946-1950. Constamment mis en examen pour corruption, il fut déclaré coupable de fraude en 1938 et condamné à une amende de 30 000 $, mais les citoyens de Boston se cotisèrent pour payer l'amende. Il n'en fut pas moins réélu plusieurs fois et très populaire parmi les plus pauvres de ses concitoyens. Condamné derechef en 1947, il est envoyé en prison mais le président Harry Truman le gracie en 1950.



Élu

peuvent exercer une plus grande influence que le gouverneur de l'État considéré.

Les Représentants et Sénateurs aux Chambres des États bénéficient de pas mal de respect, surtout dans le milieu des affaires, et souvent au niveau de tout l'État. Les gouverneurs sont responsables de tout un État et leurs relations s'étendent dans tout le pays.

Les sièges fédéraux sont ceux qui donnent le plus de poids. Les États élisent un nombre de Représentants qui dépend de la population de l'État. La Chambre des Représentants compte plus de quatre cents membres, élus chacun pour deux ans. Les États élisent aussi chacun deux sénateurs. Ces derniers, élus pour six ans, ne sont même pas une centaine et disposent d'une influence bien plus considérable que celle des Représentants. Les membres les plus anciens du Sénat reçoivent, en fait, presque autant de respect que le Président lui-même.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Gouvernement, information, finance, gouvernements étrangers, peut être crime organisé.

Compétences : Anglais, Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 en APP. Ajoutez de + 5 (maire d'un village) à + 50 (sénateurs réélus) points au Crédit suivant le poste.

Carrie Chapman Catt, suffragette (1859-1947)

Catt est une militante du mouvement international qui réclame le vote des femmes. Elle est née dans le Wisconsin et fait ses études à l'Iowa State College. Elle devient enseignante et, plus tard, la première femme super intendant des écoles de Mason City, Iowa. Carrie Chapman Catt commence sa croisade pour le vote des femmes en 1887 et donne de nombreuses conférences sur le sujet. Elle préside de l'association Nationale Américaine pour Le Vote des Femmes de 1900 à 1904, puis de 1915 à 1920 et l'Alliance Internationale pour le Vote des Femmes de 1904 à 1923. Elle fonde la Ligue Nationale des Électrices en 1919 pour informer les femmes sur les affaires publiques afin qu'elles puissent voter de façon responsable. En 1920, le 19ème amendement à la constitution donne le droit de vote aux femmes. Carrie Chapman Catt fonde aussi le Comité National des Raisons et Remèdes à la Guerre en 1925, qui deviendra plus tard le Comité d'Action des Femmes pour la Victoire et une Paix Durable.

Eugen V. Debs, socialiste (1855-1926)

Debs est un dirigeant important du mouvement syndical américain. Ce natif de l'Indiana commence à travailler aux chemins de fer à l'âge de quinze ans. Il devient chauffeur de locomotive et finit par être le secrétaire national et le trésorier de la Fraternité des Chauffeurs de Locomotive de 1880 à 1893. Il est aussi élu au parlement de l'Indiana de 1885 à 1892. Il fonde le Syndicat des Chemins de Fer Américains en 1893. Une fois, par solidarité avec une grève aux usines Pullman, les membres de ce syndicat vont refuser d'arrimer aux trains les voitures Pullman. Le président Grover Cleveland envoie des troupes fédérales pour briser la grève et Debs est emprisonné. Il devient socialiste en prison et défend les couleurs socialistes lors des élections présidentielles de 1904, 1908, 1912 et 1920. Après avoir fait un discours qui condamnait la guerre en 1918, Debs est incarcéré au titre de l'Espionage Act et condamné à dix ans de prison. Malgré cela, il fait encore la campagne présidentielle de 1920 où il récolte presque un million de votes. Pendant son séjour en prison, il écrit *Murs et Barreaux*, un livre sur les conditions de détention. En 1921, la sentence de Debs est commuée par le Président Warren G. Harding.

Ambassadeur

Les ambassadeurs sont nommés à leur poste par le président, souvent pour les récompenser de services rendus pendant la campagne présidentielle. Tout de même, des efforts sont faits pour envoyer des ambassadeurs qualifiés aux nations les plus importantes et réserver les petits pays aux récompenses politiques.

Revenus : Classe Supérieure.

Relations et contacts : Gouvernement fédéral, industrie de l'information, gouvernements étrangers.

Compétences : Anglais, Baratin, Crédit, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion.

Particularité : +1 en APP et + 30 points en Crédit.

Huey Long, gouverneur (1893-1935)

Huey Long naît à Winnfield, Louisiane, et étudie le droit à l'Université de l'Oklahoma et à Tulane. Il est élu gouverneur pour la première fois en 1928 et s'attache à mettre en place des réformes destinées à "partager la richesse" pour la prospérité de tous. Son intervention à tous les niveaux de la politique de la Louisiane va lui valoir le surnom du "Roi de la Mare" et deux actions en révocation qui n'aboutissent pas.

Son règne quasi dictatorial permet la réalisation de travaux publics et de programmes sociaux qui ont grandement bénéficié à la Louisiane. En 1930, Long se présente comme sénateur alors qu'il est encore gouverneur. Élu, il refuse de démissionner de son poste de gouverneur. Il voulut y mettre un de ses amis en 1932. Même si beaucoup approuvaient la politique du Roi de la Mare, ses adversaires étaient nombreux. Ses affrontements avec le Président Franklin Delano Roosevelt faillirent scinder le Parti Démocrate. En 1935, Long sera assassiné au capitole de l'État de Louisiane à Baton Rouge. Plusieurs membres du gouvernement de Huey Long seront condamnés pour fraude en 1939. Earl Long, le frère cadet de Huey et son ennemi politique, sera élu gouverneur la même année après que le gouverneur Leche eut démissionné à la suite du scandale.

Chef politique

Les chefs politiques ne se présentent jamais aux élections et, en fait, évitent la lumière des projecteurs. Ce sont les hommes qui se rassemblent dans des arrières salles enfumées pour négocier et traiter, faire et défaire les candidats.

Revenus : Classe Moyenne Aisée à Riche.

Relations et contacts : Information, finance, grosses compagnies, crime organisé.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : + 20 points en Crédit.

Communiste/Radical

Les radicaux vendent des journaux dans les rues, organisent des manifestations et s'adressent au public. D'autres, moins respectueux des lois, infiltrent les syndicats, provoquent des émeutes ou même se servent de la bombe du terroriste.

Revenus : Activité sans buts lucratifs.

Relations et contacts : Autres radicaux, artistes et écrivains, syndicats.

Compétences : Armes de Poing, Baratin, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Gourdin, Langue Étrangère, Lutte, Persuasion, Psychologie.

Presse

Le journalisme atteint de nouveaux sommets avec les années 20. Sous l'impulsion de personnages comme William Randolph Hearst, le journalisme populaire s'empare maintenant des quotidiens, des magazines, du cinéma et de la radio. D'énormes consortiums possèdent des journaux dans tout le pays, auxquels s'ajoutent magazines et participations dans d'autres moyens d'informations.

Melville Elijah Stone, patron de presse (1848-1929)

Melville Stone dirige l'Associated Press de 1893 à 1921. Natif de l'Illinois, il fait ses débuts dans la presse en 1875 au Chicago Tribune. En 1881, il achète le Chicago Morning News avec un associé et le rebaptise Chicago Record. Stone quitte les U.S.A. pour travailler en Europe ; à son retour en 1891, il met sur pied la Globe National Bank qu'il préside pendant sept ans. Plus tard, Directeur de l'Associated Press, il joue les bons offices dans les négociations qui vont conduire à la fin de la guerre russo-japonaise en 1905. Son autobiographie, *Cinquante années de Journalisme*, est publiée en 1921.

Curieux par nature et profession, les investigateurs des milieux journalistiques se trouvent souvent confrontés aux anciens mystères par le hasard de leurs enquêtes. Les meurtres, la violence liée aux sectes et autres phénomènes sont tous susceptibles d'attirer l'attention d'un journaliste.

Rédacteur en chef

Les rédacteurs en chef décident des missions des reporters, écrivent les éditoriaux, gèrent les crises et tiennent les délais. Les grands journaux ont beaucoup de rédacteurs en chef, dont certains sont plus des gestionnaires que des journalistes. Les autres se spécialisent par rubrique : affaires, sports, etc.

Les petits journaux peuvent n'avoir qu'un rédacteur en chef qui parfois est aussi le propriétaire et l'unique employé à plein temps.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Presse, administrations locales et autres.

Compétences : Anglais, Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Richard Harding Davis, correspondant de guerre (1864-1916)

Davis fut un correspondant de guerre aventureux pour le *New York Herald* et le *London Times*. Né à Philadelphie, il est le fils de la romancière Rebecca Harding Davis et d'un grand journaliste L. Clark Davis. Richard Harding Davis couvre la révolution cubaine en 1895, la guerre hispano-américaine, gréco-turque, des Boers et russo-japonaise, ainsi que la Grande Guerre. En temps de paix, il parcourait le monde et décrivait ses voyages dans des magazines. Il est aussi l'auteur d'un certain nombre de nouvelles, romans et pièces de théâtre. Son style est sensationnel et dramatique au point, parfois, d'exagérer les faits.

Reporter

Les reporters travaillent essentiellement au-dehors, à la recherche des nouvelles. Certains sont assignés à des sources permanentes d'informations, comme les commissariats et les stades. D'autres couvrent les soirées et réunions mondaines. Les plus expérimentés pratiquent le journalisme d'investigation et dénoncent la corruption, le crime organisé et autres méfaits.

Les reporters portent une carte de presse qui ne sert pas à grand chose d'autre qu'à les identifier comme employés de tel ou tel journal. Leur véritable travail est assez semblable à celui d'un détective et ils doivent souvent avoir recours à des subterfuges pour obtenir les informations qu'ils convoitent.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : À l'industrie de l'information, s'ajoutent de nombreuses possibilités : gouvernements et politiciens, finances, industrie, sport, police, crime organisé, rue, haute société, pour n'en citer que quelques-unes.

Compétences : Anglais, Baratin, Déguisement, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Grimper, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Sauter, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Walter Winchell, chroniqueur (1897-1972)

Fantaisiste de music-hall, Winchell fait son chemin et devient un célèbre chroniqueur et commentateur à la radio puis à la télévision. Natif de New York, il passe du music-hall au journalisme par le biais du journal du music-hall, *The Vaudeville News*, où il commence à écrire des articles en 1920. Par la suite, il publie des articles puis des colonnes régulières dans d'autres journaux.

Les colonnes de ragots de Winchell inaugurent un genre que pratiquent désormais presque tous les quotidiens. Ses commérages à scandales lui valent beaucoup d'ennemis dans les milieux de la politique et du spectacle, mais le public réclame à grands cris cette "boue". Sa chronique inspire des imitateurs et trouve une audience nationale à sa parution dans le New York Daily Mirror en 1929. Winchell recourt sans hésiter à un certain nombre de mots ou expressions inventés par lui-même.

Particularité : Suivant la spécialité couverte par le journaliste, sa sensibilité aux scènes de violence et de souffrance a pu s'émousser, aussi les pertes de Santé Mentale associées peuvent s'en trouver réduites ou annulées. Au Gardien d'en juger en fonction des circonstances.

Chroniqueur

Les chroniqueurs sont les célébrités du journalisme et leurs noms sont bien connus des lecteurs. Il s'agit souvent d'anciens reporters qui travaillent au journal ou chez eux et s'occupent généralement d'une colonne qui paraît cinq à six fois par semaine. Il y a des chroniqueurs sportifs, des chroniqueurs de la finance et des affaires, des chroniqueurs mondains ou des spectacles. Certains s'occupent de conseiller les lecteurs en mal d'amour ou de la colonne astrologique. Les chroniqueurs les plus populaires et recherchés sont publiés par de nombreux journaux du pays.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Industrie de l'information et autres suivant le type de colonne du chroniqueur.

Compétences : Anglais, Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Rédacteur

Les journaux emploient un certain nombre de rédacteurs qui transforment certains galimatias de reporters en articles lisibles. Leur profil de carrière les appelle vers des postes à responsabilités, comme "rédacteur en chef de la rubrique religieuse" ou autre.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Presse locale, en particulier reporters et rédacteurs en chef.

Compétences : Anglais, Baratin, Écouter, Persuasion, Psychologie.

Correspondant étranger

Les correspondants étrangers constituent l'élite des reporters. Ils sont salariés et voyagent tous frais payés aux quatre coins du globe. Leur travail est souvent très intéressant, mais parfois risqué.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Industrie de l'information au niveau mondial, administrations étrangères, armée et autres peut-être.

Compétences : Baratin, Discrétion, Dissimulation, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Se Cacher.

Particularité : Les journalistes expérimentés qui ont couvert des événements violents ont pu y gagner une certaine immunité contre les pertes de Santé Mentale provoquées par la violence et les meurtres. Les correspondants de guerre bénéficient d'une immunité semblable. Au Gardien d'en juger suivant les circonstances.



Photographe de presse

Photographe de presse

Ce sont des reporters qui se servent d'un appareil de prise de vue. En tant que tels, on attend d'eux qu'ils soient capables d'écrire un texte pour accompagner leurs reportages photos.

Les actualités arrivent au cinéma dans les années 20. De grosses caméras 35 mm, lourdes et encombrantes, sont transportées dans le monde entier à la recherche des événements qui passionnent, des rencontres sportives, des élections de reines de beauté. Frisson et danger sont les deux mots clés de ce nouveau journalisme.

Les équipes comptent généralement trois personnes dont un véritable reporter qui écrit le texte et laisse aux autres le soin de la caméra, des projecteurs, etc. Au studio, un commentaire en voix off, qui s'inspire de celui rédigé par le journaliste, est ajouté aux images.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Industrie de l'information et, peut-être, fabricants de caméra ou de pellicule.

Compétences : Anglais, Baratin, Grimper, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Photographie, Psychologie, Sauter.

Animateur radio

L'industrie radiophonique explose dans les années 20 et ce nouveau moyen d'information capture l'imagination du pays. L'animateur radio vedette vient juste de naître.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Supérieure.

Relations et contacts : Industrie radiophonique et de l'information, peut-être Hollywood et autres suivant le contenu de l'émission animée.

Compétences : Anglais, Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Religion

Le clergé est plus fréquemment confronté aux mystères que n'importe quelle autre profession. Les paroissiens, qui confessent leurs crimes et péchés ou cherchent le sens de certains rêves étranges, amènent souvent leur pasteur à devenir un investigateur. De plus, il n'est pas rare de rencontrer l'anormal au hasard des recherches dans de vieux volumes ou des missions dans les recoins éloignés du globe. Parfois, c'est après qu'on lui a demandé d'exorciser le mauvais sort ou le démon d'une personne ou d'une maison, qu'il s'engage dans cette vie.

Prêtre catholique

Les prêtres sont célibataires et directement soumis à la hiérarchie de l'église catholique et au pape. L'Église nomme les prêtres dans une paroisse, le plus souvent, ou dans une œuvre missionnaire. Ils peuvent être promus évêques, archevêques et cardinaux. Beaucoup d'entre eux ont reçu une formation professionnelle et sont médecins, juristes, érudits.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Hiérarchie de l'Église, paroissiens, membres influents de la communauté. Les prêtres reçoivent les confessions : ils ne peuvent en trahir le secret mais restent libres d'agir en tenant compte de ce qu'ils ont appris.

Patrick J. Hayes, prêtre (1867-1938)

Hayes est un cardinal de l'église catholique romaine et l'archevêque de New York, sa ville natale. Ordonné prêtre en 1892, il est nommé archevêque en 1919. Il contribue à créer beaucoup d'œuvres charitables new-yorkaises pour lesquelles il sait trouver des soutiens fidèles, aussi bien dans l'Église que dans la population en général. Il devient cardinal en 1924.


Prêtre

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Langue Étrangère, Latin, Marchandage, Occultisme, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +20 points en Crédit.

Rabbin

Les rabbins sont des érudits et des conseillers, éduqués dans la foi hébraïque. Leurs administrés habituels appartiennent au quartier où ils ont grandi.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Érudits juifs et communauté juive locale.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Crédit, Hébreu, Histoire, Langue Étrangère, Occultisme, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +30 points en Crédit.

Pasteur protestant

Les pasteurs protestants comprennent aussi bien les prêtres en soutane de l'église épiscopale, les professionnels en costume d'affaire des unitariens et les prédicateurs Enfer-et-damnation des églises évangélistes.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée. Certains sont des salariés à plein temps, d'autres travaillent *gratis pro Deo*.

Relations et contacts : Hiérarchie de l'église concernée, paroissiens, membres influents de la communauté.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +10 points en Crédit.

Missionnaire

Le plus souvent, le missionnaire est un prêtre catholique ou un pasteur protestant qui va apporter la parole de Dieu aux primitifs des coins les plus reculés du monde. Les mormons, aussi, peuvent être missionnaires mais, le plus souvent, en zone urbaine et même à l'intérieur des U.S.A. Ainsi, un mormon peut très bien être missionnaire pendant deux ans à Los Angeles.

Les séculiers peuvent être missionnaires. Il s'agit généralement de personnes compétentes dans une profession ou une autre : médecins, etc.

Revenus : Indigent à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Hiérarchie de l'église, fonctionnaires étrangers.

Compétences : Anglais, Anthropologie, Langue Étrangère, Marchandage, Occultisme, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 en CON.

Diacre/Ancien

Un diacre, ou autre type d'ancien, est un membre laïc de l'église, chargé officiellement de l'administration matérielle d'une paroisse et des œuvres qui lui sont rattachées.

Revenus : Bénévole.

Relations et contacts : Hiérarchie de l'église, paroissiens, commerce local et membres influents de la communauté.

Aimee Semple McPherson, évangéliste (1890-1944)

Aimee Semple McPherson est née au Canada et devient la plus populaire des prédicateurs évangélistes de son époque. Elle commence d'abord par être missionnaire à Hong Kong avec son mari, l'évangéliste Robert Semple. À sa mort, elle et sa fille rentrent aux U.S.A. où elle parcourt le pays avec des revivals particulièrement théâtraux et finit par être connue comme "Sœur Aimee". Les prêches de cette figure populaire et pleine d'entrain (devant un public ou à la radio) s'articulent essentiellement autour du Salut, de la Seconde Venue du Christ et des soins miraculeux. McPherson construit une station de radio, publie un magazine et fonde l'Église Internationale du Véritable Évangile (1927) et l'Université Biblique Phare du Véritable Évangélisme International. Elle fait édifier le temple Angelus à Los Angeles en 1922. Au sommet de sa carrière, dans les années 30, l'évangile de Aimee Semple McPherson est enseigné dans plus de deux cents missions à travers le pays. Elle mourra en 1944 d'une overdose de barbituriques.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie, plus les compétences professionnelles.

Particularité : +10 points en Crédit.

Prédicateur itinérant

Les prédicateurs itinérants sont généralement des individus aux vêtements déchirés et poussiéreux, qui parcourent le pays à pieds et diffusent la parole de Dieu au coin des rues et sur les parkings. Beaucoup annoncent la fin du monde.

Revenus : Indigent à Très Pauvre.

Relations et contacts : Parle avec Dieu.

Compétences : Anglais, Baratin, Discrétion, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Se Cacher.

Particularité : La plupart commencent avec un malus de -20 en points de Santé Mentale mais, étant déjà à demi-fous, ils sont généralement immunisés contre les folies temporaires même s'ils perdent normalement leurs points de Santé Mentale.

Représentant en Bible

Ces voyageurs ne se limitent pas à la Bible. Ils utilisent aussi pour répandre la parole de Dieu, les tracts, les souscriptions, etc.

Revenus : Très Pauvre à Pauvre.

Relations et contacts : Éditeurs religieux.

Compétences : Comptabilité, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 en CON.

Prophète

L'Amérique a toujours généré de nouvelles religions, depuis les transcendentalistes de Nouvelle-Angleterre jusqu'aux Saints des Derniers Jours (les mormons) et autres. Pendant les années 20, beaucoup de chefs religieux charismatiques se font connaître. Certains adoptent les formes du christianisme alors que d'autres amalgament mysticisme oriental et pratiques occultes. Ces groupes sont particulièrement présents sur la côte ouest mais ils existent sous une forme ou une autre dans tout le pays. Dans le sud, la Bible Belt (ceinture de la Bible) accueille les tentes de nombreux spectacles revivalistes avec au programme : chansons, danses et évangiles.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Peut-être vedettes de cinéma, riches veuves, etc.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 en APP.

Spectacle

Artiste de cabaret

L'artiste de cabaret a souvent plusieurs cordes à son arc : il peut être chanteur, danseur, musicien, comique, ventriloque, jongleur, etc. Les scènes de New York, qu'il s'agisse de celles de Broadway ou des Off-Broadway expérimentales, sont au sommet de leur gloire mais toutes les grandes villes ont leur théâtre. Le music-hall est au plus bas, bien que beaucoup de danseurs chantants continuent d'en vivre. Les autres vont à Hollywood avec l'espoir de travailler dans le cinéma.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Music-hall, Broadway, cinéma et critiques de spectacle. Le crime organisé est très actif dans l'industrie du spectacle.

Will Rogers, artiste de cabaret (1879-1935)

Will Rogers est un cow-boy, une vedette de la scène et de l'écran, un écrivain et un philosophe populaire. Né en territoire indien, en Oklahoma, il a un peu de sang indien dans les veines. Il passe quelque temps à l'école militaire du Missouri avant d'aller, en 1898, chercher du travail dans les ranchs du Texas. Sa passion du voyage l'entraîne plus tard jusqu'en Argentine et en Afrique du Sud où il travaille dans un spectacle Western. Rogers monte pour la première fois sur une scène américaine en 1905 mais ne devient célèbre qu'avec les Ziegfeld Follies en 1916. Il tourne plus tard dans des films comme *A Connecticut Yankee* (1931) et *State Fair* (1933).

Sa chronique, qui combine histoires terre à terre et philosophie, reçoit aussi un énorme succès (sur la scène, ce boniment s'accompagne de tours sophistiqués avec des cordes). Plus de trois cents journaux publient cette colonne où il commente l'actualité avec humour. En 1926, le président Calvin Coolidge envoie Rogers en Europe comme "Ambassadeur de Bonne Volonté", ce qu'il raconte avec acidité dans *Lettres d'un Diplomate Autodidacte à Son Président* (1927). On peut encore citer les livres *La Prohibition Vue par un Cow-boy Philosophe* (1919), *Il N'y a Pas Un Maillot de Bain en Russie* (1927). Marié à une institutrice de l'Arkansas, il a quatre enfants. Il meurt en 1935 dans un accident d'avion près de Point Barrow, Alaska, avec le célèbre pilote Wiley Post.

Bela Bartok, compositeur (1881-1945)

Ce hongrois va devenir le plus important compositeur du 20ème siècle. Son travail comprend, entre autres, six quatuors, l'opéra *Le Château de Barbe-Bleue* (1911), de nombreux concertos pour piano et orchestre et l'incroyable *Mikrokosmos* (1926-1937). Bartok commence à étudier la musique à l'âge de cinq ans et devient bientôt un pianiste et compositeur accompli : il enseigne le piano à l'Académie Royale de Musique à Budapest. Comme soliste, il fait des tournées qui passent par les U.S.A. en 1927 et 1928. Pendant la deuxième guerre mondiale, il s'installe à New York où il est recruté par l'Université Columbia.

Compétences : Anglais, Art (s), Baratin, Déguisement, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 en APP et choix entre un bonus de + 1 en DEX ou 50 points dans une compétence appropriée comme Danser, Chanter, etc.

Vrai musicien

Les vrais musiciens se forment dans les écoles et les universités. Ils exercent dans un grand orchestre en échange d'un salaire régulier.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Autres musiciens, syndicat des musiciens, mécènes.

Compétences : Art (s), Comptabilité, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie.



Musicien de jazz

Musicien de jazz

Les musiciens de jazz travaillent dans de petits orchestres de danse ou autre qui se trouvent plutôt dans les grandes villes. Quelques musiciens de Chicago ou New York arrivent à trouver assez d'engagements sur place, mais la plupart passent leur temps sur les routes, en bus, en automobile, en train.

Revenus : Très Pauvre. Tant par soirée, payé en liquide.

Relations et contacts : Propriétaires de Club, syndicat des musiciens, crime organisé, rue, dealers.

Compétences : Art (s), Baratin, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Acteur de théâtre

Même si le cœur du théâtre américain est à New York, il y a de grands théâtres dans la plupart des grandes villes du pays. Beaucoup de compagnies font des tournées et prennent le train pour présenter des créations ou des classiques de Shakespeare et autres. Certaines compagnies poursuivent leur tournées à l'étranger, Canada, Hawaii, Australie, etc.

Beaucoup d'acteurs ont reçu une formation classique et regardent avec mépris les réalisations si commerciales du cinéma.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Industrie du théâtre, critiques, syndicat des acteurs.

Compétences : Anglais, Art, Baratin, Déguisement, Persuasion, Psychologie.

Employé aux coulisses

Il travaille derrière la scène comme machiniste, éclairagiste, accessoiriste, bruiteur, etc. La plupart du temps, il s'agit d'un acteur contrarié qui attend sa chance. En plus de son travail régulier, il fait souvent de la figuration et apprend un des premiers rôles "au cas où".

Revenus : Indigent à Pauvre.

Relations et contacts : Théâtre et syndicat des acteurs.

John Barrymore, acteur (1882-1942)

Né John Sydney Blythe, Barrymore est le frère cadet de Ethel et Lionel qui jouent tous les deux. Il appartient à une des plus célèbres familles du théâtre américain. Dans les années 20, John est l'acteur shakespearien le plus réputé de son époque, en particulier pour son interprétation de Hamlet. Il transporte sa fameuse présence de la scène à l'écran et joue, entre autres, une version muette de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1920), une version parlante de *Moby Dick* (1930) et une effrayante interprétation du rôle titre de *Svengali* (1931). Par la suite, il deviendra aussi un célèbre acteur de feuilleton radio.

Lon Chaney, vedette de cinéma (1883-1930)

Lon Chaney a bâti une carrière de légende en jouant les affreux méchants et les monstres du cinéma muet. Né à Colorado Springs, il doit apprendre à communiquer par gestes avec ses parents sourds-muets ; un entraînement qui lui servira dans sa future carrière. Il quitte l'école pour travailler comme guide à Pikes Peak, puis dans les coulisses du théâtre où se produit John son frère aîné. Il apparaît dans des opérettes de Gilbert et Sullivan et il fait du music-hall à Chicago avec assez de succès pour être engagé par les studios Universal pour de petits rôles.

The Miracle Man (1919) est le premier d'une série de rôles qui vont rendre Lon Chaney célèbre. Chaney y joue Frog, un affreux handicapé qui arrive malgré tout à gagner la sympathie du public. Ses rôles suivants dans *The Hunchback of Notre-Dame* (1923) et *Le Fantôme de l'Opéra* (1925), encore des personnages affreusement déformés, vont enchanter et terrifier les spectateurs. Il devient "L'Homme aux Mille Visages" et met au point ses propres, et parfois douloureuses, techniques de maquillage. (Plus tard, l'Encyclopedia Britannica lui demandera d'écrire l'article concernant le maquillage au cinéma.) En 1930 sort son seul film parlant : un remake d'un de ses anciens succès, *The Unholy Three*. Chaney y jouait trois rôles, dont celui d'un homme qui se fait passer pour une vieille femme. Le film et sa vedette reçurent les acclamations de la critique mais un mois plus tard Chaney mourait d'un cancer de la gorge. Son fils, né Creighton Chaney, préférera plus tard le nom de Lon Chaney Jr. et fera sa propre carrière dans le cinéma d'horreur.

Compétences : Anglais, Art (s), Baratin, Déguisement, Persuasion, Psychologie.

Vedette de cinéma

Les vedettes et l'industrie du cinéma captivent l'Amérique. Beaucoup d'étoiles naissent du jour au lendemain et mènent des vies fracassantes.

Beaucoup de carrières s'achèvent avec l'avènement du cinéma parlant à la fin de la décennie. Les dialogues font disparaître les effets de manche histrioniques des acteurs du muet au profit d'un jeu plus subtil. John Garfield et Francis X. Bushman sont oubliés au bénéfice d'acteurs comme Gary Cooper et Joan Crawford.

Revenus : Indigent à Riche.

Relations et contacts : Industrie du cinéma, critiques, crime organisé, syndicat des acteurs.

Compétences : Anglais, Art, Baratin, Déguisement, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : +1 à l'APP.

Cascadeur

Le cinéma emploie beaucoup de cascadeurs pour simuler chutes de toits, accidents d'automobiles et autres catastrophes. Il n'existe ni syndicat ni réglementation. Les accidents sont fréquents.

Isadora Duncan, danseuse (1878-1927)

Isadora Duncan est une pionnière de ce qui deviendra la modern dance. Née à San Francisco, elle se soustrait aux disciplines classiques des corps de ballet et préfère des danses aux mouvements naturels ; elle pratique pieds nus, vêtue d'une tunique grecque. Elle devient une vedette aux U.S.A. et à l'étranger et lance beaucoup d'écoles de danses qui disparaîtront toutes très vite. Elle a publié une autobiographie, *My Life*, et plus tard une collection d'essais *L'Art de la Danse*. Elle meurt dans un étrange accident de voiture en France en 1927.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Industrie du cinéma, divers fabricants d'explosifs et d'engins pyrotechniques, inventeurs indépendants.

Compétences : Conduire Automobile, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Déguisement, Électricité, Esquiver, Grimper, Lancer, Lutte, Mécanique, Monter à Cheval, Nager, Piloter un Avion, Piloter un Bateau, Premiers Soins, Sauter.

Particularité : +1 à la CON et + 1 à la DEX. Les dommages des chutes sont réduits de 1D3 points. Les compétences Conduire et Piloter permettent de réaliser des cascades avec les véhicules concernés et de les accidenter avec une certaine mesure de sécurité.

Technicien du cinéma

Les techniciens du cinéma sont plus spécialisés que ceux du théâtre et comptent dans leurs rangs menuisiers, électriciens, cameramen, costumiers et beaucoup d'autres. Les syndicats se sont déjà bien implantés dans une industrie qui gagne suffisamment d'argent pour céder assez facilement à l'essentiel de leurs revendications. Contrairement à leurs collègues du théâtre, les techniciens du cinéma rêvent rarement de devenir acteurs.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Industrie du cinéma, syndicats concernés.

Compétences : Art (s), Conduire Automobile, Électricité, Grimper, Mécanique, Photographie.

Agent

C'est un impresario travaillant pour les auteurs, les artistes, les acteurs, les producteurs, etc. et vendant, suivant les cas, l'artiste ou son travail.

Revenus : Payé à la commission, Très Pauvre et au-dessus.

Relations et contacts : Édition, cinéma, etc.

Compétences : Baratin, Comptabilité, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Largement immunisé contre Baratin.

Sport

Le sport devient populaire aux U.S.A. vers la fin du 19ème siècle. Les compétitions amateurs étaient depuis longtemps appréciées par l'aristocratie, les politiciens et autres membres des classes supérieures mais, dans les années 20, beaucoup de ces organisations de sportifs amateurs sont devenues des clubs sans grand rapport avec le sport.

Le sport professionnel, autrefois considéré comme vulgaire, est devenu, avec l'avènement des mass média, une grosse affaire. Le base-ball est "le passe-temps national" et deux fédérations organisent des championnats dont les fameuses World Series. Babe Ruth gagne plus d'argent que le président. Le football pro est loin d'être aussi populaire, mais il commence tout de même à avoir autant de succès que le football universitaire. Le basket-ball voit les fédérations se créer et disparaître alors que les règles ne cessent d'être modifiées et l'organisation des compétitions redéfinie. Le hockey est une étrange pratique canadienne.

La boxe est très populaire ainsi que la lutte professionnelle. Le golf pro et le tennis gagnent en popularité, sans doute parce qu'ils sont devenus accessibles à l'Américain moyen. Le polo est encore réservé aux couches sociales les plus élevées.

Sportif professionnel

Il joue dans une équipe professionnelle de base-ball, football ou basket-ball. Il peut, soit s'agir d'une équipe qui joue au plus haut niveau, ce qui implique un salaire raisonnable et régulier et une notoriété nationale, soit d'une équipe en compétition dans un championnat mineur, une petite équipe mais qui peut très bien appartenir au propriétaire d'une équipe plus importante. Dans ce dernier cas, les salaires permettent juste aux joueurs de se nourrir et de se déplacer. Quoi qu'il en soit, les sportifs professionnels passent beaucoup de temps dans les bus et les trains.

Revenus : Très Pauvre pour les petites équipes et Classe Moyenne Pauvre et plus pour les équipes importantes.

Relations et contacts : Personnalités du sport, journalistes sportifs, parieurs.

Compétences : Bloquer, Coup de Pied, Coup de Tête, Esquiver, Gourdin (batte de base-ball), Lancer, Lutte, Sauter, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 à la CON et, au choix, +1 à FOR, TAI, DEX, ou au déplacement. -2 à l'ÉDU.

Boxeur/Lutteur

Les boxeurs et les lutteurs sont pris en main par un coach ou par une petite équipe d'entraîneurs et managers et sont parfois financés par quelqu'un de l'extérieur. Les professionnels s'entraînent et travaillent à plein temps. Ils sont généralement tenus par un contrat. Les compétitions de boxe amateur ne manquent pas et servent de terrain d'entraînement aux pro.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Boxe, journalistes sportifs, crime organisé.

Jack Dempsey, boxeur (1895-1983)

Né à Manassa, Colorado, Jack Dempsey commence à boxer en 1912 dans les camps de mineurs où il se fait surnommer "l'Estropieur de Manassa". Il devient Champion poids lourds en 1918 par K.-O. contre Jess Willard et défend victorieusement son titre trois fois avant de se le faire ravir par Gene Tunney, en 1926. Une revanche est organisée en 1927 et Dempsey met K.-O. Tunney mais se dispense de rejoindre un coin neutre. Le "long compte" qui s'ensuit restera tristement célèbre dans les milieux de la boxe, puisqu'il se passe plus de quinze secondes avant que l'arbitre ne compte "neuf". Tunney va se relever et se voir accorder une victoire aux points très contestée.

Compétences : Bloquer, Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Esquiver, Lutte.

Particularité : +2 à la CON et + 1 à la FOR.

Tennisman

Beaucoup de joueurs de tennis sont issus des familles aisées et, le plus souvent, des régions aux climats les plus doux où ce sport peut être pratiqué toute l'année. Quelques professionnels suivent le circuit des tournois, mais la plupart sont salariés par un country club et donnent des leçons aux membres.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Autres joueurs, journalistes sportifs, membres du club riches ou influents (médecins, avocats, juges, hommes d'affaires, etc.).

Compétences : Crédit, Esquiver, Gourdin (raquette), Marchandage, Persuasion, Psychologie, Sauter, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 à la CON, +1 à la DEX et -2 en ÉDU. Un physique athlétique et un beau bronzage peuvent valoir jusqu'à + 2 en APP, particulièrement vis-à-vis des membres du sexe opposé.

Golfeur

Les professionnels du golf sont souvent originaires des régions tempérées où les parcours sont praticables toute l'année. La plupart ont grandi sur les parcours, caddies ou étaient jardiniers et passaient tout leur temps libre à pratiquer. La plupart des pro ont un emploi stable dans des golfs privés où ils donnent des leçons, animent les réunions, etc.

Revenus : Classe Moyenne à Classe Moyenne Aisée.



Joueur de base-ball

Relations et contacts : Autres joueurs, journalistes sportifs, membres du club riches ou influents (médecins, avocats, juges, hommes d'affaires, etc.).

Compétences : Crédit, Gourdin (club de golf), Marchandage, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Particularité : +1 à la CON et -2 à l'ÉDU.

Babe Ruth, joueur de base-ball (1895-1948)

George Herman Ruth, plus connu sous les noms de "The Babe", "Bambino" et "The Sultan of Swat" (≈ Le sultan de la Frappe), est le plus grand cogneur du base-ball des années 20. Né à Chicago, il est élevé dans une école catholique. Un professeur remarque son talent pour le base-ball et l'aide à commencer sa carrière. En 1914, il entre au Red Sox de Boston comme lanceur, une position où il connaît quelques succès. Les Yankees de New York le rachètent au Red Sox et il joue alors essentiellement champ extérieur. À New York, Ruth perfectionne ses talents de cogneur et bat tous les records en 1927 avec soixante coups de circuit. Quand les Yankees se construisent un nouveau stade, il est aussitôt surnommé "la Maison que Ruth a Construit". Il va participer à dix World Series et réussit par deux fois (en 1926 et 1928) trois coups de circuit dans le même match. Sa personnalité et ses qualités de cogneur en font le joueur le plus populaire du base-ball. En 1934, Ruth quittera les Yankees pour jouer avec les Braves de Boston, encore une année, avant de prendre sa retraite. Il entrera au Hall of Fame en 1936 et mourra d'un cancer douze ans plus tard. Sa carrière de 714 coups de circuit constitue un record qui tiendra quarante ans.

Athlète

Les athlètes pratiquent divers sports tels que courses, sauts, lancers, etc. Les réunions qui récompensent financièrement les champions sont rares et la plupart des concurrents sont des amateurs.

Revenus : Indigent.

Relations et contacts : Monde du sport amateur, journalistes sportifs.

Compétences : Esquiver, Grimper, Lancer, Langue Étrangère, Sauter, plus d'éventuelles compétences professionnelles.

Particularité : +1 à la CON et + 1 à la FOR ou, au choix, au déplacement.

Acrobate

Les acrobates sont aussi bien des sportifs amateurs qui pratiquent la compétition et rêvent des jeux olympiques, que des professionnels employés par les cirques et les fêtes foraines. Certains ont commencé comme amateurs puis sont devenus pro.

Revenus : Très Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Monde du sport amateur, journalistes sportifs, cirques et fêtes foraines.

Compétences : Esquiver, Grimper, Lancer, Langue Étrangère, Marchandage, Sauter, plus d'éventuelles compétences professionnelles.

Particularité : +1 à la FOR et + 1 à la DEX, ou + 2 à la DEX.

Nageur/Plongeur

La plupart des nageurs avaient accès à une piscine ou à un lac praticable quand ils étaient enfants ; très souvent ce sont les enfants d'entraîneurs universitaires. La majorité sont des amateurs ; il n'existe pas de compétition rémunérée.

Revenus : Indigent.

Relations et contacts : Monde du sport amateur, journalistes sportifs.

Compétences : Langue Étrangère, Nager, plus d'éventuelles compétences professionnelles.

Johnny Weismuller (1904-1984)

Né à Windber, Pennsylvanie, Johnny Weismuller a établi, dans les années 20, plus de soixante records des U.S.A. et du monde ; il bat cinq fois le record du 100 yards libre (≈ 90 m) entre 1922 et 1927. Il remporte cinq médailles d'or olympiques, trois en 1924 et deux en 1928. Dans les années 30, Weismuller tournera une douzaine de Tarzan pour MGM et RKO depuis *Tarzan l'Homme Singe* (1932) jusqu'à *Tarzan et les Sirènes* (1948). Pour beaucoup, l'interprétation du Seigneur des Singes de Weismuller reste inégalée.

Kenesaw Mountain Landis, commissaire au base-ball (1866-1944)

Natif de Millville, Ohio, Landis est juge en Illinois quand il est choisi pour être le premier Commissaire au base-ball professionnel. Depuis plusieurs années, c'est un juge très respecté dans un tribunal d'instance du nord de l'État. Un de ses jugements les plus célèbres coûte plus de vingt-neuf millions de dollars d'amende à la Standard Oil. C'est son équité et son incorruptibilité qui lui valent sa nomination comme Commissaire au base-ball. Elle suit le scandale de 1919 provoqué par le truquage des World Series par des parieurs qui avaient payé certains des White Sox de Chicago pour perdre devant les Reds de Cincinnati. Landis réussit à maintenir le base-ball à l'écart des scandales et sera finalement nommé au Base-ball Hall of Fame en 1944.

Particularité : Les nageurs ajoutent + 1 à leur CON et + 1 à leur déplacement à la nage. À moins que les conditions ne soient trop défavorables (basses températures, forts courants, tourbillons, vagues, etc.), les nageurs accomplis ne peuvent se noyer et sont capables d'évoluer dans l'eau pendant des heures.

Manager/Entraîneur

Il s'agit généralement d'anciens athlètes, trop vieux pour la compétition. Ils dirigent les équipes, l'entraînement et établissent la stratégie. Les entraîneurs des grandes équipes du football universitaire comptent parmi les plus grandes vedettes du sport et sont très bien payés. Ceux qui s'occupent de gymnastes ou autres entretiennent souvent des relations père-fils avec leurs athlètes les plus doués et créent ainsi des liens qui survivront à la compétition.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Milieux sportifs, journalistes sportifs, membres riches et influents de l'association des anciens élèves.

Compétences : Baratin, Bloquer, Comptabilité, Coup de Pied, Coup de Tête, Esquiver, Marchandage, Persuasion, Premiers Soins, Psychologie.

Particularité : +1 à la TAI.

Soigneur/Entraîneur

Ils sont responsables de la forme physique des athlètes. Ils sont généralement employés par les équipes professionnelles et universitaires.

Revenus : Très Pauvre à Pauvre.

Relations et contacts : Milieux sportifs.

Compétences : Baratin, Médecine, Persuasion, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychologie.

Particularité : Bénéfice d'une compétence spéciale appelée Médecine Sportive qui démarre à 1D20+40 points. En termes de jeu, elle sert à bander, éclisser un membre ou autres soins qui vont le rendre utilisable jusqu'à un certain point. Elle peut être utilisée pour remettre sur ses pieds un investigateur qui s'est foulé la cheville.

Divers

Les professions qui suivent sont celles qui ne se classent pas facilement dans les catégories développées jusqu'ici. Elles offrent tout de même d'intéressantes possibilités pour la construction d'un personnage. La plupart sont aussi des opportunités évidentes de confrontation aux sombres secrets.

Antiquaire

Les antiquaires peuvent posséder leur propre boutique, exposer les articles à vendre à leur domicile ou battre la campagne à la recherche d'articles qu'ils pourront vendre avec profit aux boutiques de la ville.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Historiens locaux, antiquaires.

Compétences : Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Conduire Automobile, Crédit, Histoire, Marchandage, Navigation, Persuasion.

Particularité : +1 en ÉDU. Compétence Antiquités qui démarre à 1D20+40 %.

Bibliothécaire

Les bibliothécaires sont le plus souvent employés par les bibliothèques publiques ou les universités. Ils le sont parfois dans la bibliothèque d'un particulier mais c'est de plus en plus rare.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Rares.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Langue Étrangère, plus jusqu'à trois sujets de lecture de prédilection.

Particularité : +2 en ÉDU et + 20 points en Bibliothèque.

Chemineau

Les chômeurs ne manquent pas ainsi que, comme toujours, les alcooliques couchés dans le caniveau, mais le vrai chemineau relève d'une catégorie bien séparée. Les rails du chemin de fer le guident dans son errance continuelle de ville en ville,



Chemineau

travaillant suivant nécessité, poète et vagabond et parfois aventurier, criminel, voleur.

Revenus : Indigent.

Relations et contacts : Autres chemineaux, quelques gardes des trains amicaux, cœurs tendres dans de nombreuses villes.

Compétences : Baratin, Discrétion, Écouter, Grimper, Histoire Naturelle, Marchandage, Persuasion, Sauter, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Woodie Guthrie, chemineau (1912-1967)

Woodrow Wilson Guthrie ne deviendra célèbre qu'après les années 40 mais ses aventures de la fin des années 20 et de la Dépression nourrissent les chansons auxquelles il doit sa célébrité. Woodie Guthrie est né dans l'Oklahoma ; son père était un musicien occasionnel et un boxeur professionnel. Woodie quitte la maison à l'âge de seize ans et, en 1929, apprend à jouer de la guitare chez un oncle du Texas auquel il rend visite. Quand le pays est frappé par la Dépression, il se met à voyager sur les rails, vit comme un chemineau et réclame la pièce pour ses mélodies. Les chansons de Guthrie sont moitié folk, moitié commentaire social. En 1937, il prendra un boulot dans une station de radio à Los Angeles. Il fera quelques enregistrements dans les années quarante mais rien de suivi, même si ses chansons gagnent en popularité. Il enregistrera même avec des légendes du blues comme Leadbelly. Il déménagera à New York juste avant la seconde guerre mondiale où il rencontrera d'autres musiciens folk et deviendra communiste pendant une courte période.

Particularité : Les chemineaux utilisent un langage spécial de graffitis. Ces discrets messages laissés sur les murs et les rochers préviennent de la présence d'un chien dangereux, d'un garde de train sadique ou indiquent où trouver un bon repas ainsi qu'un endroit pour dormir.

Conservateur de musée

Le conservateur peut être responsable d'un grand établissement appartenant à une université ou autre institution à financement public ou d'un petit musée quelconque, souvent une exposition géologique ou autre.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Universités et érudits de la région, éditeurs, sponsors du musée.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion.

Croque-mort

Les entreprises de pompes funèbres ont une licence d'État. On peut y être employé ou être titulaire de la licence.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Rares.

Compétences : Biologie, Comptabilité, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

Particularité : Étant donné la nature du travail, certaines pertes de Santé Mentale provoquées par la vue de cadavres, sang, victimes d'accident peuvent être réduites ou annulées.

Dilettante

Les dilettantes disposent de revenus indépendants, un héritage, une rente ou autre. Leurs moyens peuvent être importants ou faibles, mais suffisent à les faire vivre sans travailler.

Revenus : Pauvre à Riche.

Relations et contacts : Variables mais généralement choisis dans le même milieu avec des goûts compatibles. Le dilettante peut être un membre de la loge maçonnique locale ou autre fraternité. Ou être plutôt bohème, ce qui implique un éventail d'amis artistes, poètes, etc.

Compétences : Crédit et jusqu'à quatre domaines d'intérêt.

Employé du zoo

Toutes les grandes villes des U.S.A. et beaucoup de moins grandes ont leur zoo. On peut y être employé pour nourrir et prendre soin des animaux ou pour s'occuper du parc et des visiteurs.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Département de zoologie de l'université locale.

Compétences : Biologie, Comptabilité, Histoire Naturelle, Médecine (Vétérinaire), Pharmacologie, Premiers Soins.

Flapper

Être Flapper n'est pas une profession ou alors c'est une profession de foi. Mais certaines dilettantes l'ont élevé au rang des beaux-arts. Les cheveux coupés court, chapeau cloche, longs colliers de perle et tunique généreusement fendue sur le côté sont incontournables, et surtout, une totale absence de réserve. Les Flappers sont le plus souvent employées comme secrétaires, vendeuses ou travaux du même genre.

On prête diverses origines à la dénomination flapper mais il semble qu'elle remonte au début de la décennie quand il était à la mode de se chausser de caoutchoucs sans en fermer les boucles et de les laisser faire "flap-flap" pendant la marche.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Variable.

Compétences : Baratin, Marchandage, Persuasion, Psychologie, plus d'éventuelles compétences professionnelles.

Particularité : +2 en APP.

Géomètre

À moins d'avoir la chance de trouver un emploi stable auprès d'un gros entrepreneur d'une grande ville, le géomètre est en déplacement continuel de ville en ville, d'État en État, à la recherche du prochain travail.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Bureaux d'enregistrements des États, comtés et municipalités.

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Histoire Naturelle, Marchandage, Navigation, Photographie, Trouver Objet Caché.

Jardinier/Fossoyeur

Ces personnages du type costauds en pleine santé sont la plupart du temps des solitaires. Ils peuvent parfois surprendre leur monde en faisant preuve de connaissances inattendues en littérature, philosophie, poésie et autre culture autodidacte.

Revenus : Très Pauvre à Pauvre.

Relations et contacts : Néant.

Compétences : Marchandage, plus jusqu'à trois domaines d'intérêt.

Particularité : +1 en FOR et en CON. Immunité contre les pertes de Santé Mentale liées à la visite nocturne des cimetières, l'ouverture des tombes, etc.

Libraire d'ancien

Il peut être le propriétaire de sa boutique ou se spécialiser dans la chine à travers le pays ou même à l'étranger. Certains libraires vont représenter de riches clients aux ventes aux enchères tenues en Angleterre ou ailleurs.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne.

Relations et contacts : Bibliophiles, libraires d'ancien, bibliothèques et universités, peut-être quelques riches clients.

Compétences : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Conduire Automobile, Crédit, Histoire, Langue Étrangère, Marchandage, Navigation, Persuasion.

Particularité : +1 en ÉDU. Compétence Reliure/Histoire de l'Imprimerie qui démarre à 1D20+40 %.

Marin marchand

Il s'agit des matelots qui travaillent sur les cargos d'Amérique et du monde. Ils sont protégés par un syndicat des gens de mer mais, une fois sortis du port, ils sont, en fait, à la merci du capitaine du navire. Bien que les abus les plus scandaleux aient cessé, cette vie reste encore très dure et exigeante.

Les matelots sont généralement engagés pour un seul voyage. Une petite avance est payée avant d'embarquer et le reste est dû au retour du navire au port. Quand ils quittent un cargo, les marins passent, typiquement, les jours qui suivent, ou semaines, ou mois, à terre et dépensent tout leur argent. Quand ils se retrouvent fauchés, il s'engagent auprès du prochain navire en partance.

Revenus : Pauvre.

Relations et contacts : Syndicats des gens de mer, contrebandiers.

Compétences : Anthropologie, Conduire Engin Lourd, Électricité, Grimper, Langue Étrangère, Mécanique, Sauter.

Particularité : +1 en FOR et CON. -2 en ÉDU.

Occultiste

Les occultistes étudient les forces magiques et autres pouvoirs. Ils croient pleinement dans l'existence des capacités supra normales et essayent de trouver ces pouvoirs en eux-mêmes. La plupart connaissent un vaste éventail de philosophies et théories magiques différentes.

Revenus : Indigent à Très Pauvre.

Relations et contacts : Bibliothèques, sociétés occultes, autres occultistes.

Compétences : Anglais, Anthropologie, Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Occultisme.

Parapsychologue

Les parapsychologues ne prétendent pas bénéficier de pouvoirs extraordinaires. Ils s'efforcent d'observer, d'enregistrer et d'étudier les manifestations de tels pouvoirs. Avec quelques instruments simples et beaucoup de bon sens, ils s'attachent le plus souvent à débusquer les médiums truqueurs et les interprétations erronées plutôt qu'à enregistrer des événements intéressants. Certains étudient très sérieusement l'ESP, la télékinésie et autres pouvoirs paranormaux.

A.E. Waite, occultiste (1857-1942)

Arthur Edward Waite est l'un des occultistes les plus studieux et célèbres du tournant du siècle. Waite est né à Brooklyn d'un père capitaine de marine. Ce dernier meurt quand il a deux ans et sa famille va s'installer en Angleterre où vit la branche maternelle. D'éducation catholique, Waite se tourne vers le spiritisme en 1874 à la mort de sa sœur. Déçu par les spirites, il rejoint la Société Théosophique de H. P. Blavatsky et étudie l'alchimie et le mysticisme de l'occultiste français Eliphas Lévi. Son premier livre *Les Mystères de la Magie* (1886) porte sur les écrits de Lévi. Une année plus tard, alors qu'il poursuit des recherches au British Museum, il fait la connaissance d'un collègue écrivain et mystique, Arthur Machen, qui va devenir un ami et coauteur occasionnel. En 1891, Waite rejoint une nouvelle société d'occultistes, l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Il appartient toujours à un avatar ou un autre de l'Aube Dorée jusqu'en 1914 et préside même une faction de l'Ordre de 1903 à 1914. Il réorganise les théories magiques suivant une philosophie chrétienne. Même s'il ne cache pas ses doutes quant à son utilité, Waite va dessiner un jeu de Tarots qui reste encore le plus utilisé pour les opérations occultes. Il écrit, pour accompagner ce jeu, *La Clé Picturale du Tarot*.

Revenus : Pauvre à Classe Moyenne Pauvre.

Relations et contacts : Universités, publications de parapsychologie.

Compétences : Anthropologie, Bibliothèque, Électricité, Hypnotisme, Mécanique, Occultisme, Photographie.

Pompier

Les pompiers sont des fonctionnaires employés par les circonscriptions où ils sont appelés à exercer. Ils sont de service 24 h sur 24 pour des gardes qui durent plusieurs jours et pendant lesquelles ils mangent, dorment et se distraient comme ils peuvent dans leur caserne.

Harry Price, parapsychologue (1881-1948)

Price est un parapsychologue britannique infatigable. Membre de la Société Britannique pour les Recherches Psychiques (fondée en 1882), il crée sa propre organisation, le Laboratoire National de Recherches Psychiques, en 1926. Il se montre très tôt intéressé par l'occulte : on dit qu'il a enquêté pour la première fois dans ce domaine à l'âge de quinze ans, sur une affaire de poltergeist. Il n'a pas de formation scientifique ou diplômes, mais c'est un illusionniste compétent qui utilise ses connaissances pour mettre en évidence les truquages. Il sait entourer ses expériences et découvertes d'un maximum de publicité et son franc parlé lui crée beaucoup d'ennemis parmi les médiums, voyants et universitaires. Quels que soient ses défauts, Price est un chercheur méticuleux qui se prépare toujours très soigneusement à la détection des fraudes, lors des séances de spiritisme ou sur les lieux des prétendus phénomènes paranormaux. Il se sert d'une caméra infrarouge, d'un détecteur de mouvement et d'une trousse du parfait chasseur de fantômes très complète. Price participe à de nombreuses séances de spiritisme dans les années 20 et enquête sur des poltergeists, fantômes et phénomènes de psychokinèse. En 1929, il s'attaque à son affaire la plus célèbre : le Presbytère hanté de Borley, au nord-est de Londres. Il consacrera plus de dix-sept années d'études à ce phénomène apparemment authentique et écrira deux ouvrages sur le sujet. En tout, il publiera dix-sept livres au cours de sa carrière.

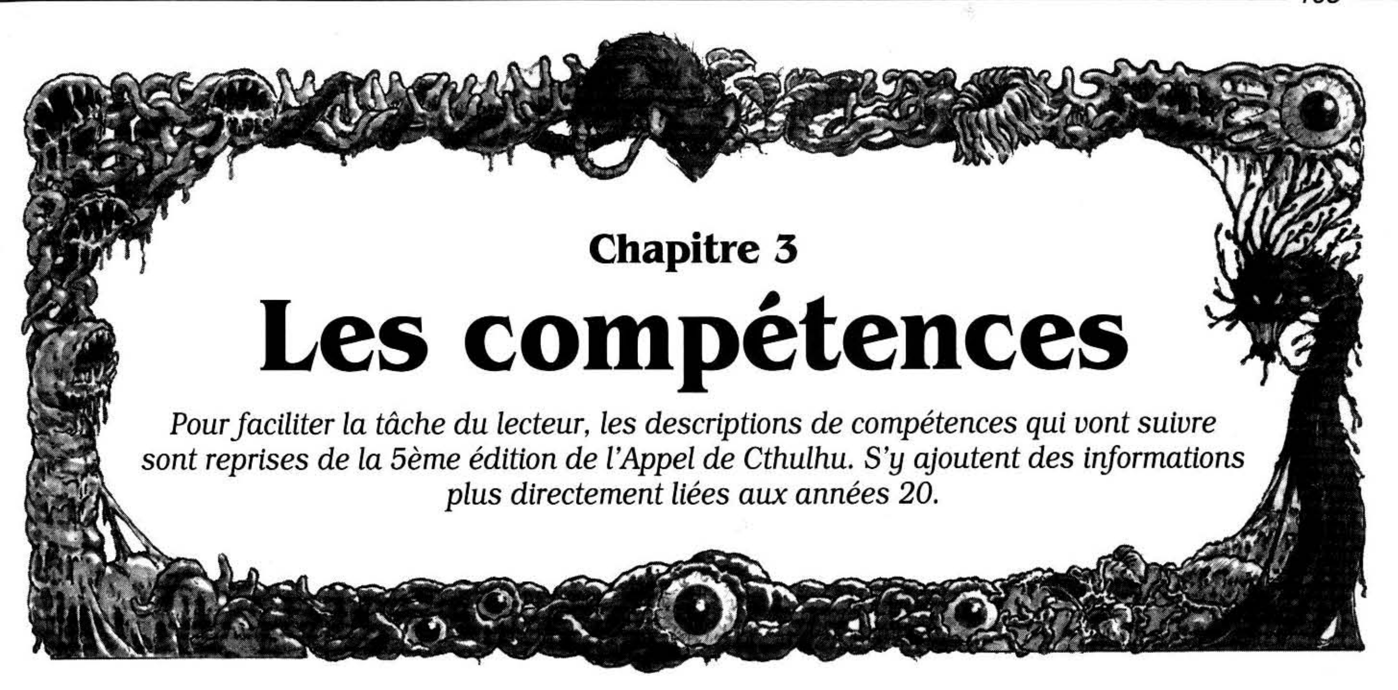
Ils sont organisés suivant une hiérarchie militaire et peuvent être lieutenants, capitaines ou commandants.

Revenus : Classe Moyenne Pauvre à Classe Moyenne Aisée.

Relations et contacts : Rares associations municipales de défense de l'environnement.

Compétences : Esquiver, Grimper, Hache, Lasso, Premiers Soins, Sauter.

Particularité : +1 en FOR et + 1 en CON. Compétence spéciale Combattre le Feu qui démarre à 1D20+40 %.



Chapitre 3
Les compétences

Pour faciliter la tâche du lecteur, les descriptions de compétences qui vont suivre sont reprises de la 5ème édition de l'Appel de Cthulhu. S'y ajoutent des informations plus directement liées aux années 20.

Niveau de compétence

Même si les règles officielles n'en parlent pas, il peut être pratique de juger de ce que peut faire un personnage en considérant directement son niveau dans la compétence, sans recourir à un jet de dés. Quoiqu'il en soit, les "niveaux" qui suivent constituent seulement une suggestion et non une définition systématique.

20-25 % : Novice ou débutant ; le pourcentage typique de démarrage d'une compétence pour laquelle on vient de recevoir une formation. Ce niveau de base permet d'utiliser machinerie ou équipement en toute sécurité dans des circonstances normales, de maîtriser suffisamment une langue pour se débrouiller dans un pays étranger (commander au restaurant, etc.), réaliser des réparations de routine ou occuper un poste salarié comme assistant ou apprenti.

50 % : Généralement le minimum requis pour trouver et conserver un emploi, que ce soit comme juriste, médecin, archéologue, mécanicien auto, taxi ou pilote dans la poste aérienne. Appliqué à une langue, ce niveau de compétence permet de converser normalement, lire des livres, etc.

75 % : Le niveau d'un individu remarquablement compétent. Dans un milieu professionnel, il permet d'accéder à un poste de direction. À 75 % et plus, le personnage peut lire même les livres les plus difficiles et en faire une traduction fidèle. Les pilotes de course, les cascadeurs aériens et les sportifs professionnels ont une compétence de 75 % et plus.

90 % : Une compétence à ce niveau ou au-dessus classe l'individu parmi les meilleurs mondiaux. Un tel personnage pourrait découvrir un vaccin contre une maladie redoutée, devenir un célèbre as de l'aviation ou un pilote de course, ou écrire une œuvre littéraire notable dans une langue étrangère. Mais il ne s'agit là que de potentialité ; le personnage doit encore effectivement réaliser ces hauts faits qui vont le rendre célèbre.

■ ANTHROPOLOGIE (00 %)

Cette compétence permet à l'utilisateur de déterminer l'origine d'un individu à partir de son comportement. S'il a l'occasion d'observer une autre culture pendant un certain temps, ou d'étudier des rapports précis sur une civilisation disparue, il pourra établir des hypothèses simples sur ses mœurs et ses principes moraux. S'il étudie une culture pendant au moins un mois, l'anthropologue en comprendra les valeurs essentielles et, avec l'aide de Psychologie, sera en mesure de prévoir les réactions et les convictions d'un de ses représentants. Cette compétence est surtout utile avec les civilisations encore existantes.

Dans les années 20

Dans les années 20, l'anthropologie s'est clairement divisée en anthropologie physique et anthropologie culturelle, chacune étant subdivisée différemment des deux côtés de l'Atlantique.

Beaucoup de livres importants ont récemment vu le jour : *The Mind of Primitive Man* (1911) de Franz Boas, *Totemism and Exogamy* (1910) et *Folklore in the Old Testament* (1918) de J.G. Frazer, *Les Argonautes du Pacifique Occidental* (1922) et *La Sexualité et sa Répression dans les Sociétés Primitives* (1927) de Bronislaw Malinowski, *Coming of Age in Samoa* (1928) de Margaret Mead et *Les Races Primitives de l'Humanité* (1926) de Max Schmidt.

En 1927, les restes de l'Homme de Pékin sont mis à jour.

■ ARCHÉOLOGIE (00 %)

Elle permet de dater et d'identifier les objets provenant de cultures anciennes et de repérer les faux. Après avoir longuement examiné un site, l'utilisateur peut déterminer le mode de vie de ses occupants passés. L'Anthropologie peut également contribuer à cette étude. Les archéologues sont généralement spécialisés dans des cultures et des époques particulières.

L'intérêt déjà ancien pour les recherches archéologiques en Égypte augmente encore avec la mise à jour de la tombe de Toutankhamon en 1922, mais des découvertes importantes se font dans d'autres parties du monde. Hiram Bingham découvre la cité Inca de Machu Pichu en 1911 et les fouilles du début des années 20 à Mohenjo-Daro et Harappa vont conduire à la découverte de l'antique civilisation de l'Indus. On estime, dans un premier temps, que Stonehenge date de 4000 ans. À la fin de la décennie, les traces de la civilisation préhistorique Chang sont mises à jour à Anyang, au nord-est de la Chine.

Dans les années 20

Il existe de nombreuses sociétés d'archéologie qui, pour la plupart, publient leur propre revue. Les plus anciennes et mieux connues sont la Société Hellénique, la Société d'Exploration de l'Égypte et le Fonds d'Exploration de la Palestine.

■ ARMES DE POING (20 %)

À utiliser pour toutes les armes de type pistolet.

■ ART (05 %)

Préciser si cela concerne le chant, un instrument de musique, la peinture, la cuisine, etc. — tout art non littéraire qu'une personne à l'esprit créatif peut pratiquer durant toute sa vie. Une réussite indique que l'interprétation ou la création est agréable et que le public est satisfait. En cas d'échec, l'artiste n'était pas dans le ton ou manquait d'expression. Les artistes apparaissant dans l'œuvre de Lovecraft se réfèrent aux muses classiques, mais le Gardien peut accorder une plus vaste définition à l'art, allant du base-ball au jonglage. Le joueur se doit de préciser le style ou la technique : chanteur d'opéra, peinture à l'huile, etc. La feuille de l'investigateur contient des lignes supplémentaires permettant d'inscrire les différentes versions de la compétence.

Dans les années 20

Max Ernst est un peintre et sculpteur dadaïste très en vue. Le peintre mexicain ouvertement politisé, Diego Rivera, expose à New York. Picasso explore le cubisme. Bela Bartok est en tournée aux U.S.A. en 1927. Le guitariste classique André Segovia fait ses débuts à Paris. Arturo Toscanini devient chef d'orchestre du New York Philarmonic en 1928. Pablo Casals est le plus célèbre violoncelliste au monde.

■ ARTS MARTIAUX (00 %)

Cette compétence s'utilise en même temps que Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied ou Lutte. Si le résultat du jet d'attaque est inférieur ou égal au pourcentage en Arts Martiaux de l'assaillant, les dommages infligés sont doublés. Ainsi, un Coup de Poing provoque normalement 2D3 points de dommages plus le bonus aux dommages. Lorsque le coup porte, les Arts Martiaux doublent les points de dommages, mais pas les bonus aux dommages.

Un adepte des Arts Martiaux peut choisir quelle attaque il souhaite parer juste avant qu'elle soit portée, sans avoir à l'annoncer au début du round de combat. Il ne peut cependant éviter les balles et autres projectiles.

Les arts martiaux ont été inventés par des peuples qui n'avaient pas le droit d'utiliser d'armes, et il en existe de toutes sortes : judo, aïkido, capœra, karaté, savate, taekyun, taekwondo, kung-fu, etc. Le personnage qui possède cette compétence se doit de préciser quel sport de combat il pratique... ou en inventer un. Dans les années 1890 et 1920, les écoles d'arts martiaux gardaient jalousement les secrets de leurs techniques.

Dans les années 20

Les seuls arts martiaux connus du grand public sont la Savate française et le Jiu-Jitsu japonais (ou Ju-Jutsu). La première est un style français de boxe avec les pieds qui intègre certains traits indochinois. Le second est un art martial traditionnel du Japon. La lecture de *Jiu-Jitsu Tricks* (1905) de K. Saito permet d'en savoir plus.

■ ASTRONOMIE (00 %)

Cette compétence permet à son utilisateur de savoir quelles étoiles et quelles planètes sont visibles dans le ciel à n'importe quel moment de l'année, de prédire quand se produiront des éclipses ou des pluies de météorites et de nommer les corps célestes les plus connus. Un universitaire pourra aussi parfois calculer des orbites et parler du cycle de vie des étoiles.

Dans les années 20

L'astronome américain le plus célèbre est Edwin Hubble qui, en 1922-24, découvre que les nébuleuses sont en fait des galaxies indépendantes situées bien au-delà de la voie lactée. Sa découverte en 1929 du "décalage vers le rouge" inspire les théories qui décrivent un univers en expansion continuelle. L'astronome Clyde Tombaugh découvre la neuvième planète de notre système solaire en 1931 et la baptise Pluton.

Les plus grands télescopes du monde atteignent les 2,5 m de diamètre pour celui du mont Wilson près de Pasadena, Californie, et 1,8 m à Vancouver (Colombie Britannique, Canada). On projette d'en construire de plus grands, en particulier le 5 m du mont Palomar.

Un certain nombre de sociétés d'astronomie publient, chacune, leurs revues et bulletins ; entre autres : la Société Royale d'Astronomie (1820), la Société Britannique d'Astronomie (1869), la Société Astronomique Américaine (1899), la Société Astronomique du Pacifique (1880) et l'Association Américaine des Observateurs d'Étoiles Variables (1911). L'astronome amateur y est le bienvenu.

■ BARATIN (05 %)

Cette compétence oblige la victime à être d'accord avec tout ce que peut dire le baratineur. Sans réfléchir, elle signera des documents, laissera passer son interlocuteur, lui prêtera son automobile et, d'une manière générale, fera tout ce qu'il lui demandera. Toutefois, si on lui laisse un petit moment de réflexion, elle pourra retrouver ses esprits en réussissant un jet d'Idée, annulant ainsi tous les effets du Baratin.

L'avantage du Baratin, c'est qu'il peut faire passer pour vrais des objets ou des faits manifestement faux ou suspects. Il nécessite aussi moins de temps (seulement une minute environ) pour être mis en œuvre que la Persuasion ou le Marchandage qui peuvent exiger des heures, voire des jours entiers, pour obtenir les mêmes résultats. Si le Baratin produit des effets rapides, il ne peut cependant influencer qu'un nombre limité d'individus. Il ne produit, en outre, aucun effet sur une personne s'étant déjà forgé sa propre opinion ; il faut alors utiliser la Persuasion.

Dans les années 20

Les années 20 voient l'apogée de l'entourloupe, de l'arnaque et de la carambouille. En 1921, Oscar Hertzell commence à donner de l'ampleur à son escroquerie de la "Fortune de Drake" qui finira par prendre des proportions internationales. Pinkerton sonne l'alarme à propos d'une organisation qui, dans le pays tout entier, écoule des chèques sans valeur auprès des banques. En 1922, Joseph Weil "Yellow Kid" (gamin jaune) et un associé réussissent une escroquerie bancaire de 300 000 $. Le Yellow Kid refait surface cette même année à la tête d'une arnaque au faux médium. L'année 1922 voit aussi Victor Lustig "Le Comte" (qui a déjà vendu la tour Eiffel, deux fois) soutirer 10 000 $ à une banque. Les escroqueries se multiplient aussi dans l'immobilier et l'assurance. En 1923, Frederick A. Cooke, un prétendant à la découverte du pôle nord, est condamné dans une affaire de concession pétrolière texane. En 1924, des actions sans valeur inondent le Middle West et le Yellow Kid soulage vingt naïfs de Chicago de 500 000 $. Victor Lustig se montre à Chicago en 1925 et, avant de s'en aller, refait Al Capone de 5 000 $. En 1927, Walter Hohenau allèche les investisseurs avec le dernier convertisseur eau-essence.

■ BIBLIOTHÈQUE (25 %)

Particulièrement utile dans l'Appel de Cthulhu, cette compétence permet à celui qui la possède de trouver un livre, un journal ou une référence précise au sein d'une bibliothèque ou d'un fichier... à condition que l'objet de ses recherches existe. Comme il faut quatre heures de recherches assidues pour utiliser cette compétence, on ne peut généralement effectuer que deux tentatives par jour.

Bibliothèque ne donne pas accès à des rayons sous clef, ni à des collections spéciales de livres rares, mais permet éventuellement de connaître leur existence. Il pourra alors s'avérer nécessaire de recourir au Baratin, à la Persuasion, au Marchandage, au Crédit, voire de produire les autorisations adéquates, pour consulter les documents convoités.

Dans les années 20

Les bibliothèques publiques ne manquent pas dans les années 20, même dans les petites villes ou beaucoup d'entre

elles ont été fondées par l'Institut Carnegie et d'autres organisations. Faciles d'accès, leur utilité reste généralement limitée. La plupart des très grandes villes américaines disposent, par contre, de collections de premiers plans, en particulier New York et Boston. Les universités entretiennent de grandes bibliothèques et certaines de leurs collections sont très réputées. L'emprunt y est restreint mais l'accès en est permis au public, qu'il soit ou non étudiant.

■ BIOLOGIE (00 %)

Cette compétence, relative à la "science de la vie", englobe la botanique, la cytologie, l'écologie, la génétique, l'histologie, la microbiologie, la physiologie, la zoologie, etc. Les connaissances de son utilisateur dépendent de la période considérée. Biologie peut, par exemple, servir à mettre au point un vaccin contre un monstrueux virus affilié au Mythe ou à isoler les principes actifs d'une plante hallucinogène rare.

Dans les années 20

En 1920, cette science s'est déjà subdivisée en biologie moléculaire, microbiologie, biochimie, biophysique, etc. *The Science and Philosophy of the Organism* (1929) de Hans Driesch constitue une référence moderne. L'Institut Lister, fondé par le baron irlandais de la bière Edward Guiness, rassemble à l'heure actuelle une "bibliothèque" de plus de 2 000 cultures, bactéries, protozoaires, champignons, etc.

■ CHIMIE (00 %)

La chimie est l'étude de la composition des substances, de leurs réactions lorsqu'elles sont soumises à différentes températures, énergies et pressions, ainsi que de leurs interactions. Cette compétence permet de concocter des composés chimiques relativement complexes (y compris des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides) en réussissant un jet de dés, si l'on consacre au moins une journée à cette tâche et si l'on dispose de l'équipement et des produits nécessaires. Son utilisateur peut aussi analyser une substance inconnue en réussissant un jet de dés, pour peu qu'il ait à portée de main le matériel et les réactifs adéquats.

Dans les années 20

Dans les années 20, la chimie joue un rôle essentiel dans des sciences comme la médecine et la pharmacie, la physique et la biologie. Des substances synthétiques, comme la bakélite (la première matière plastique), sont mises au point et la chimie aide à comprendre le rôle des vitamines et des hormones. Des substituants synthétiques remplacent d'anciens médicaments, comme la novocaïne pour la cocaïne ; les films photographiques gagnent en sensibilité et rapidité ; des alliages plus solides apparaissent.

À l'heure actuelle, le tableau de classification des substances chimiques comprend 92 éléments.

■ COMPTABILITÉ (10 %)

Cette compétence permet à son utilisateur de connaître les techniques comptables en usage et de vérifier les livres de comptes des personnes physiques et morales. Il lui est ainsi possible de repérer les agissements d'employés indélicats, de suivre à la trace des détournements de fonds, de trouver des indices sur d'éventuelles tentatives de corruption ou d'extorsion, et de se faire une idée sur la situation financière réelle d'une entreprise. En examinant de vieux livres de comptes, il peut aussi découvrir comment leur propriétaire a fait fortune (par exemple en pratiquant le commerce des céréales, la traite des esclaves, la contrebande de whisky, etc.) et déterminer le montant et la nature des dépenses effectuées.

Dans les années 20

En 1929, J.B. Canning publie une étude économique de la comptabilité qui va faire date comme première tentative de construction d'une structure comptable tenant compte de la théorie économique moderne.

Comme pour la plupart des métiers, une compétence de 50 % suffit à une qualification professionnelle. Un investigateur avec un niveau de 75 % et plus peut être expert-comptable et un niveau de 90 % lui permet de remplir les fonctions d'un actuaire (spécialiste de l'application de la statistique).

■ CONDUIRE (UNE) AUTOMOBILE/CHARRETTE (20 %)

Quiconque possède cette compétence est capable de conduire une automobile ou une camionnette dans des conditions normales. Si un personnage essaye de semer des poursuivants ou de filer un autre véhicule, les deux conducteurs doivent alors effectuer des jets de compétence jusqu'à ce que l'un d'eux rate le sien, alors que l'autre le réussit. L'exécution de manœuvres dangereuses nécessite toujours un tirage en Conduire.

Conduire une Charrette est une compétence similaire qui démarre à 00 %.

Dans les années 20

Un permis de conduire est délivré par les différents États. La plupart fixent l'âge minimum à 16 ans mais des exceptions existent, en particulier en ce qui concerne l'usage de véhicule agricole pour le travail de la ferme. Pour obtenir son permis, un rapide examen théorique écrit doit être réussi avant la pratique au volant sous les yeux d'un agent de police. Ces deux examens et le paiement d'une taxe donnent droit à un permis qui est, généralement, valable deux ans avant renouvellement. Les permis de conduire sont reconnus dans les autres États mais ils peuvent être révoqués par un juge notamment lorsque le conducteur est trop souvent mis à l'amende pour mauvaise conduite.

■ CONDUIRE (UN) ENGIN LOURD (00 %)

C'est la capacité à conduire et faire fonctionner un tracteur, un tank, une pelleteuse mécanique, une locomotive ou tout autre engin lourd. Chaque fois que le conducteur tente d'accomplir une manœuvre délicate, il doit réussir un jet de compétence pour y parvenir. Aucun jet n'est cependant nécessaire dans des conditions normales. Au Gardien de décider de réduire cette compétence lorsqu'un personnage a affaire à une machine qu'il n'a jamais utilisée auparavant. En effet, un conducteur de bulldozer éprouvera certainement quelques difficultés la première fois qu'il devra faire fonctionner les turbines à vapeur d'un cargo.

■ COUP DE PIED (25 %)

Ce genre d'attaque, qu'il s'agisse d'un simple coup de pied porté à la mâchoire ou à l'aine, d'un élégant coup de savate ou d'un coup à pieds joints, fait toujours très mal lorsqu'il est réussi. On peut l'employer pour parer et en augmenter les dommages grâce aux Arts Martiaux, mais cette attaque ne devrait pas être utilisée pour assommer, sauf circonstances exceptionnelles.

Dans les années 20

Les dommages sont fixés à 1D6 points dans le cas de semelles dures en cuir ; ajoutez 1 point dans les cas de protections métalliques sur les orteils ou de chaussures particulièrement pointues comme des chaussures de cow-boy. Réduisez les dommages pour les chaussures plus souples comme les pantoufles ou les escarpins.

■ COUP DE POING (50 %)

Cette compétence s'explique d'elle-même et doit être utilisée chaque fois qu'un personnage administre un coup de poing, un atemi de karaté, une claque violente, etc. On peut également

l'employer pour parer un Coup de Pied ou un Coup de Tête et s'en servir avec les règles concernant les attaques visant à assommer. UN jet réussi en Arts Martiaux a pour effet d'accroître les dommages infligés par un Coup de Poing.

Dans les années 20
Le coup de poing américain ajoute 2 points aux dommages (3 avec des pointes). Il est interdit dans la plupart des États, soit en tant que tel, soit en tant qu'arme dissimulée.

■ COUP DE TÊTE (10 %)

Une des compétences les plus utiles dans les bagarres de rue. Elle permet à un investigateur de frapper le ventre, le nez, le front ou la nuque de l'adversaire avec son propre crâne. Cette arme naturelle peut être employée dans les lieux les plus exigus et est d'autant plus efficace quand la victime est surprise. Cette compétence ne peut pas être employée pour parer un coup. Un jet réussi en Arts Martiaux peut, éventuellement, être utilisé pour accroître les dommages qu'un Coup de Tête inflige.

■ CRÉDIT (15 %)

Cette compétence correspond grosso modo à la prestance et à la prospérité apparente de l'investigateur. Elle représente les chances qu'il a d'obtenir un prêt auprès d'une banque ou d'une entreprise, de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garanties.

Dans les petites villes ou les sociétés refermées sur elles-mêmes, tout le monde se connaît et le Crédit mesure autant la réputation d'un individu que son opulence. Cette compétence peut alors fluctuer à cause d'un comportement plus ou moins scandaleux, sans être profondément affectée par les gains ou les revers de fortune. Au Gardien d'informer les joueurs de ces détails.

■ DISCRÉTION (10 %)

C'est l'art de se déplacer en silence, sans alerter l'ennemi. Si quelqu'un l'utilise conjointement avec Se Cacher, il ne lance les dés qu'une seule fois et compare le résultat obtenu aux deux compétences afin de déterminer s'il parvient à se déplacer sans se faire repérer. Il peut alors réussir avec l'une et échouer avec l'autre. Voir également Se Cacher.

Dans les années 20
Des chaussures silencieuses à semelles de caoutchouc peuvent ajouter un bonus de 10-20 %.

■ DISSIMULATION (15 %)

Cette compétence permet de dissimuler ou de masquer des objets avec des débris, des chiffons ou tout autre matériau approprié, mais également de fabriquer des caches et des compartiments secrets, voire de peindre et de modifier superficiellement une chose afin qu'elle ne puisse pas être repérée.

On peut aussi l'employer pour mettre une personne à l'abri des regards, mais celle-ci reste quand même repérable par n'importe quel observateur relativement attentif. Les objets de grande taille sont, bien sûr, plus difficiles à dissimuler que les autres : tout ce qui est plus grand qu'un éléphant ne peut être caché par un seul individu, alors qu'un groupe peut éventuellement parvenir à le camoufler.

Comparez cette compétence avec Se Cacher.

■ DROIT (05 %)

C'est la chance qu'a un personnage de connaître un texte de loi précis, une jurisprudence ou une procédure légale en rapport avec la situation qui l'intéresse. Lorsque l'utilisateur opère en pays étranger, son pourcentage est diminué de moitié, à moins qu'il ne passe un certain temps (30-INT mois) à étudier la législation locale.

Dans les années 20
Le procès de "l'évolution contre la Bible" perdu par Clarence Darrow contre William Jennings Bryan en 1925 marque les années 20.

■ ÉCOUTER (25 %)

Cette compétence représente l'aptitude d'un investigateur à entendre et à interpréter des sons. Elle englobe l'art d'entendre ce qui se dit à la table d'à côté, ou d'entendre des murmures à travers une porte fermée. Le Gardien peut l'utiliser afin de déterminer, par exemple, si le craquement d'une lame de parquet suffit à réveiller un personnage.

Dans les années 20
Un stéthoscope de bonne qualité peut grandement faciliter l'écoute à travers les murs, etc. Les microphones sont très gros et difficiles à dissimuler. Les écoutes téléphoniques sont faciles à mettre en place, le plus souvent directement sur le poteau extérieur où se fait la connexion du domicile.

■ ÉLECTRICITÉ (10 %)

Cette compétence permet de réparer ou de modifier un appareillage électrique : allumage de voiture, moteurs électriques et alarmes antivol. Une réparation donnée peut nécessiter des pièces de rechange ou des outils particuliers.

Dans les années 20
La plupart des réparations des années 20 ne demandent qu'une connaissance des moteurs et générateurs, des systèmes de chauffage et d'éclairage et des circuits relativement simples des automobiles et des alarmes anti-cambriolages. Ce genre de travaux peuvent relever du domaine de la Mécanique et nous suggérons qu'Électricité soit employée pour les réparations mécaniques et les réparations électriques les plus simples. Par contre, vers la fin de la décennie, l'industrie de la radio est en plein développement et la télévision en train de naître. La réparation de ce type d'appareil relève d'une autre compétence.

De nombreuses écoles et cours par correspondance se font connaître un peu partout et offrent d'enseigner ces "techniques nouvelles vitales" ; il existe même des formations spécifiques à la télévision. *Popular Science* et *Modern Electronics* (ce dernier fondé en 1908 par Hugo Gernsback) sont deux mensuels qui se consacrent aux nouveaux développements technologiques.

■ ESQUIVER (DEX X 2 %)

Cette compétence est idéale pour éviter les coups ou les projectiles si on a le temps de les voir venir. Un personnage qui esquive ne peut toutefois pas attaquer, ni rien tenter d'autre au cours du même round, à part parer.

On peut tenter d'Esquiver tout ce qu'on voit, un rocher qui tombe ou une voiture qui fait un écart, par exemple, afin d'éviter d'encaisser des dommages.

À l'instar des autres, cette compétence peut être augmentée par le biais de l'expérience.

■ FUSIL (25 %)

Cette compétence donne la capacité d'utiliser n'importe quel type de fusil. Lorsqu'un fusil de chasse est employé pour tirer des balles rayées, demandez un jet dans cette compétence.

Il est éventuellement possible de fondre cette compétence avec Fusil de Chasse, afin de ne tenir compte que des différences entre les munitions employées.

■ FUSIL DE CHASSE (30 %)

C'est l'aptitude à utiliser n'importe quelle arme chargée avec des munitions à fragmentation. Comme les fusils de chasse tirent en "gerbes", les dommages infligés diminuent avec la

distance, mais pas les chances de toucher. À une distance comprise entre 10 et 20 mètres, il est possible de blesser 1D3 cibles groupées avec une seule cartouche. Le nombre de cibles groupées pouvant être atteintes est de1D6 si elles se trouvent entre 20 et 50 mètres du tireur. Au Gardien de décider si des cibles sont assez proches les unes des autres pour que cette règle s'applique.

Les fusils de chasse à canon double peuvent être sciés, ce qui les rend plus faciles à dissimuler. Les armes ainsi modifiées ont été interdites aux États-Unis dès les années 20 (1934 - loi fédérale).

Lorsqu'un fusil de chasse est chargé avec des balles rayées, employez la compétence Fusil. Il est éventuellement possible de fondre cette dernière avec Fusil de Chasse, afin de ne tenir compte que des différences existant entre les munitions utilisées.

■ GÉOLOGIE (00 %)

Cette compétence rend capable de déterminer l'âge approximatif d'une strate rocheuse, de reconnaître des types de fossiles et d'identifier toutes sortes de minéraux et de cristaux. Elle peut également déterminer quelles sont les zones sismiques potentielles, les sites les plus propices à une exploitation minière et les endroits où risquent de se produire des avalanches, des éruptions volcaniques ou d'autres phénomènes du même ordre. Sherlock Holmes connaissait parfaitement la nature des sols des environs de Londres, ce qui lui permettait de deviner les déplacements récents d'un individu, rien qu'en observant la poussière accumulée sur ses chaussures.

Dans les années 20

La théorie de la dérive des continents (théorie des plaques) devient de plus en plus crédible grâce à une accumulation d'observations favorables. Un groupe de géologues américains prétend que les parties du monde qui ont pu être submergées, l'ont été par des changements du niveau des océans provoqués par une succession périodique d'âges glaciaires plutôt que par les élévations et abaissements de continents, comme on le croyait auparavant.

Les deux sociétés les plus connues au monde sont la Société Géologique de Londres (1807) et la Société Géologique d'Amérique (1888) à New York.

■ GRIMPER (40 %)

Cette compétence s'explique d'elle-même. Un jet doit être réussi tous les 3 à 10 mètres, selon la difficulté de l'escalade (à l'appréciation du Gardien). Cette difficulté est d'ailleurs affectée par divers facteurs : surface, vent, jour ou nuit, précipitations, etc.

Lorsqu'un personnage souhaite grimper sans faire de bruit, son jet de dés est comparé à ses compétences Grimper et Discrétion. Si le résultat correspond à une réussite en Grimper mais pas en Discrétion, on considère que l'ascension est menée à bien mais qu'elle est bruyante. À l'inverse, si le jet est supérieur à sa compétence Grimper tout en étant inférieur ou égal à sa Discrétion, cela veut dire qu'il est tombé... sans faire trop de bruit.

■ HISTOIRE (20 %)

En réussissant un jet dans cette compétence, un personnage est capable de se remémorer l'histoire d'un pays ou d'une ville et, notamment, les événements susceptibles de l'intéresser. Ses chances de succès sont éventuellement réduites s'il essaye de se souvenir de quelque chose concernant un fait particulièrement peu connu. Un jet en Histoire peut également servir à identifier une langue morte ou à se rappeler une technique ancienne.

Dans les années 20

Outline of History de H.G.Wells (1920, révisé en 31) est un gros succès, mais les universitaires et autres préfèrent lire Oswald Spengler.

■ HISTOIRE NATURELLE (10 %)

À l'origine, il s'agissait de la science consacrée à l'étude des formes de vie végétales et animales dans leur environnement. Mais, même dans les années 1890, elle était déjà divisée en plusieurs disciplines universitaires. En tant que compétence, Histoire Naturelle représente les connaissances que peuvent posséder des fermiers, des pêcheurs ou des amateurs éclairés. Elle permet d'identifier des espèces, ainsi que de connaître leurs habitudes, leur milieu de prédilection et leurs besoins vitaux. Ces informations peuvent toutefois être erronées, si le naturaliste se laisse emporté par son enthousiasme ou le poids des traditions de son époque. Employez Histoire Naturelle chaque fois qu'un personnage tente d'évaluer la santé d'un cheval lors d'une foire aux bestiaux ou d'estimer la valeur réelle d'une collection de papillons.

Dans les années 20

Le premier okapi est abattu en Afrique en 1900. L'existence du gorille est confirmée en 1903 et deux espèces distinctes identifiées. La créature est étudiée par l'explorateur américain Carl Akeley. Le 1er septembre 1914, le dernier pigeon migrateur américain meurt au zoo de Cincinnati.

■ LANCER (25 %)

Cette compétence sert à lancer des objets sur des cibles, en s'arrangeant pour que ce soit la bonne partie des projectiles (la lame d'un couteau, par exemple) qui atteigne l'objectif. Un objet équilibré de la taille de la paume peut ainsi être envoyé à une distance en mètres égale à trois fois la différence entre la FOR du lanceur et sa propre TAI ([FOR-TAI] x 3). Toutefois, cette distance est doublée s'il a été conçu spécialement pour être lancé. Mais c'est au Gardien de choisir un multiplicateur, puisqu'une balle de base-ball ne se comportera jamais comme un javelot.

Si le jet est raté, on fait appel au hasard afin de déterminer l'endroit où atterrit le projectile. La différence entre le résultat obtenu aux dés et le score à réaliser peut donner quelque indication sur l'éloignement relatif du projectile en question.

Dans les années 20

Les records du monde de la fin des années 20 s'établissent à 47,89 m pour le disque, 67,89 m pour le javelot et 15,85 m pour le poids (olympique, 7,257 kg).

■ LANGUE ÉTRANGÈRE (00 %)

Il est obligatoire de préciser la langue connue. Cette compétence représente le pourcentage de chances avec lequel un personnage lit, écrit ou parle une autre langue que la sienne. Il ne peut s'agir ici de langages trop anciens ou méconnus, comme le sumérien, par exemple, mais de langues vivantes. Il faut effectuer un jet séparé pour comprendre chaque point important (déterminé par le Gardien) d'un document ou d'un discours rédigé ou prononcé dans l'idiome concerné. Le Gardien peut, en outre, réduire les chances de succès si des termes ou des tournures archaïques sont employés. En règle générale, cependant, un seul tirage est suffisant pour un livre entier.

Cette compétence permet toujours à son utilisateur de saisir la teneur d'une conversation, mais il lui faut réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 x l'ÉDU pour parvenir à s'exprimer dans une langue étrangère comme s'il s'agissait de sa langue natale. Des lignes vierges sont prévues sur les feuilles d'investigateur pour les différents idiomes que peuvent connaître les personnages.

L'identification d'une langue vivante inconnue nécessite un jet en Connaissance, alors qu'il faut recourir à des jets en Histoire ou en Archéologie pour identifier une langue morte. Les langages extraterrestres ne peuvent être reconnus que grâce à des jets en Mythe de Cthulhu ou en Occultisme.

Dans les années 20

Beaucoup de langues modernes appartiennent à une même famille. Un investigateur compétent en Français peut, logiquement, prétendre à une assez bonne compréhension de l'Espagnol, de l'Italien ou du Portugais. Au Gardien de décider quelles langues sont suffisamment proches et jusqu'à quel point cela en permet la compréhension.

■ LANGUE NATALE (ÉDU X 5 %)

Préciser la langue en question. La plupart des gens ne pratiquent qu'une seule langue au cours de leur enfance et de leur prime jeunesse. Ainsi, les habitants des États-Unis connaissent généralement une forme plus ou moins pure de l'anglais. Mais quelle que soit la langue natale choisie pour un investigateur, celui-ci la pratique avec une capacité égale à 5 fois son ÉDU, représentant son aptitude à la parler, la lire et l'écrire. La réussite d'un jet de compétence est néanmoins nécessaire lorsqu'il veut lire un texte particulièrement ardu ou un document rédigé dans un dialecte ancien. Dans ce cas, le Gardien peut, éventuellement, réduire ses chances de succès en fonction de la situation.

■ LUTTE (25 %)

La lutte peut être assimilée à une arme naturelle particulière, fréquemment employée pour réduire un adversaire à l'impuissance sans lui faire de mal. Cet adversaire a toutefois la possibilité de parer, au cours du premier round où elle est employée avec succès, par un jet réussi dans une compétence de combat (Lutte ou autre).

Si, au cours d'un round donné, on réussit une attaque de Lutte sans qu'elle soit parée, on parvient à placer une prise et on peut ensuite choisir entre diverses options :

- Immobiliser l'adversaire, en effectuant une confrontation des FOR sur la Table de Résistance. Si l'assaillant l'emporte, il peut ensuite maintenir l'adversaire en question aussi longtemps qu'il n'entreprend pas une autre action.
- Jeter à terre l'adversaire. Réussite automatique.
- Assommer l'adversaire au cours du premier round ou des rounds suivants. Voir *Assommer*, page 34 de la 5° édition du livre de règles.
- Désarmer l'adversaire en réussissant un jet de Lutte lors de deux rounds consécutifs. Un investigateur a ainsi la possibilité d'empêcher une attaque au corps à corps pendant le premier round, puis d'arracher l'arme de son opposant pendant le second.
- Infliger une blessure à l'adversaire en réussissant un jet de Lutte au cours d'un des rounds suivants, ce qui a pour effet de faire perdre 1D6 (+ le bonus aux dommages) Points de Vie à la victime. Il est ensuite possible de lui infliger de nouveaux dégâts en réussissant d'autres jets de Lutte.
- Étrangler l'adversaire. Il suffit pour cela de déclarer son intention, puis d'appliquer les règles sur l'asphyxie (voir *Noyades, suffocations*, page 32 de la 5° édition du livre de règles). Il n'est pas nécessaire de réussir un nouveau jet de dés.

Pour se libérer d'une prise de Lutte, l'adversaire doit réussir au cours d'un round de combat une confrontation sur la Table de Résistance de sa propre FOR contre celle du lutteur, à un moment correspondant à sa DEX.

Dans les années 20

Les champions poids lourds de la décennie comprennent Gus Sonneberg, Joe Stecher, Stanislaus Zbyszko et Ed Lewis "l'Étrangleur".

■ MARCHANDAGE (05 %)

Le marchandage permet parfois d'acheter quelque chose à un prix inférieur à celui qui en est demandé. Le "marchandeur" doit préciser quel prix il entend payer l'article qui l'intéresse ; pour chaque 2 % de différence entre cette somme et celle demandée, il retire 1 % à sa compétence Marchandage. Un commerçant n'accepte cependant jamais de vendre à perte, quels que soient les efforts déployés par son client potentiel. Au Gardien de fixer secrètement un "prix plancher" en dessous duquel il est impossible de descendre.

Il est possible, par extension, d'employer cette compétence pour toutes les négociations impliquant un échange quelconque. Des jets conjoints en Crédit, Baratin ou Persuasion peuvent aussi être utiles.

Un marchandage simple est le plus souvent réglé en quelques minutes. Dans le cas de transactions contractuelles complexes, le processus peut toutefois nécessiter plusieurs semaines et un jet en Droit.

Dans les années 20

Parmi les grands philanthropes américains de l'époque, on peut citer Andrew Carnegie, George Eastman, Henry Ford, Daniel Guggenheim, Andrew Mellon, Julius Rosenwald et J.P. Morgan (le plus jeune), la plupart ont créé une fondation philanthropique.

■ MÉCANIQUE (20 %)

Cette compétence permet de réparer une machine en panne ou de fabriquer un mécanisme simple, mais aussi d'exécuter des travaux élémentaires en plomberie ou en charpenterie. Elle va de pair avec la compétence Électricité et il est parfois nécessaire de les posséder toutes les deux pour remettre en état certains appareils.

Des outils spéciaux ou des pièces détachées peuvent, en outre, se révéler indispensables pour l'exécution de certaines tâches, comme crocheter des serrures (sauf dans le cas des verrous les plus simples). Voir également la compétence Serrurerie.

Dans les années 20

Tout un éventail de métiers existent maintenant, que ce soit dans l'automobile, l'équipement domestique ou l'industrie. Des cours par correspondance bon marché et des magazines comme *Popular Mechanics* permettent à un mécanicien de se tenir au fait des derniers développements.

Dans les années 20, les réparations électriques de base peuvent souvent être réalisées avec la compétence Mécanique (voir Mécanique).

■ MÉDECINE (05 %)

Cette compétence permet de diagnostiquer et de soigner maladies, blessures, empoisonnements, etc. S'il n'existe à l'époque considérée aucun traitement efficace pour une maladie, un jet réussi ne produit cependant que des effets limités, voire nuls. Quand un investigateur rate un jet en Médecine, il doit attendre un certain temps avant de pouvoir faire une seconde tentative. Un autre personnage peut néanmoins tenter sa chance dès le round suivant.

- Dans les cas d'urgence, un jet réussi en Médecine permet de restaurer 1D3 Points de Vie par blessure subie.
- Un blessé ayant perdu tous ses Points de Vie au cours d'un round de combat peut être maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de Points de Vie jusqu'à "+1" (au minimum) grâce à un jet de Médecine.
- Un jet réussi en Médecine permet à un patient de guérir à la cadence de 2D3 Points de Vie par semaine de jeu.
- Un jet réussi en Médecine permet de ranimer instantanément un personnage assommé. Cette règle peut être étendue à tous les cas d'inconscience, si le Gardien le désire.
- Le Gardien est en droit de décider qu'un problème médical particulier est incurable.

Dans les années 20

La Grande Guerre amène des machines à rayons X rapides et portables. L'insuline est isolée en 1922. Sir Alexander Fleming découvre la pénicilline en 1928. À la fin de la décennie, les rayonnements sont utilisés pour traiter des cancers.

Le protoxyde d'azote est toujours le meilleur anesthésique général malgré des essais avec l'éthylène et l'acétylène. La cocaïne est toujours le meilleur anesthésique local quoiqu'elle soit rapidement remplacée par la Novocaïne synthétique. La morphine, pour laquelle il existe maintenant une réglementation fédérale, est toujours le meilleur anti-douleur général et malgré son caractère de drogue addictive n'a pas encore complètement perdu son image de "médicament miracle". Les antibiotiques n'existent pas et des maladies comme la malaria et la fièvre jaune sont toujours traitées à la quinine. Un programme national de vaccination a presque complètement vaincu la variole et des succès ont été obtenus dans la lutte contre la typhoïde et autres maladies du même type. Mais de nombreuses autres, comme le choléra et la tuberculose, se montrent résistantes et restent virulentes. Une épidémie de grippe frappe le monde entier dans les années 1918-19 et touche vingt millions de personnes aux U.S.A. où elle fait 850 000 victimes. On a estimé le bilan mondial à vingt millions de morts, tous les continents ayant été touchés à l'exception de l'Australie.

■ MITRAILLETTE (15 %)

Compétence à utiliser lorsqu'un personnage fait feu avec une mitraillette.

■ MITRAILLEUSE (15 %)

Employez cette compétence chaque fois que quelqu'un tire des rafales avec une arme montée sur trépied. Pour les tirs au coup par coup effectués avec de tels engins, utilisez plutôt Fusil, si cette compétence est supérieure.

■ MONTER À CHEVAL (05 %)

Cette compétence permet de monter un cheval, un âne ou une mule sur un terrain pas trop accidenté. Il est même possible de monter un chameau, avec un pourcentage de réussite réduit. Son utilisateur sait également comment rester en selle au galop et connaît les soins élémentaires à prodiguer à une monture, ainsi que les différents accessoires d'équitation.

Lorsque sa bête fait quelque chose d'inattendu (un écart, par exemple), ses chances de rester sur son dos sont égales à sa compétence. Si un personnage chute de cheval, parce que celui-ci a trébuché, vient d'être tué ou, simplement, parce qu'un jet de compétence a été raté, il perd 1D6 Points de Vie. Un jet réussi en Sauter lui permet toutefois de retomber sur ses pieds et de retirer 1D6 points aux dommages subis.

Pour réussir à manier une arme alors qu'on se trouve sur une monture, il faut posséder au moins 50 % en Monter à Cheval et dans la compétence de l'arme en question. Le Gardien peut également modifier les jets de dés afin de tenir compte des circonstances.

Dans les années 20

Même si la monte des chevaux, des chameaux ou des éléphants demande à chaque fois une compétence spécifique, la compétence d'un investigateur avec un nouvel animal démarre au minimum à la moitié de sa meilleure compétence Monter à -.

■ MYTHE DE CTHULHU (00 %)

Ces secrets que l'homme n'aurait jamais du découvrir.

■ NAGER (25 %)

Les nageurs peuvent se déplacer en flottant à la surface d'un liquide. Sous l'eau, un jet en Nager permet de ne pas se noyer ou de se déplacer sur une certaine distance. Lorsqu'un personnage rate son tirage de compétence, il doit se soumettre à la procédure concernant les noyades. Un malheureux en train de se noyer peut tenter un jet en Nager à chaque round. S'il en réussit un, il parvient à regagner la surface et à reprendre son souffle. Pour recommencer à se déplacer, il lui faut ensuite réussir un second jet. S'il le rate, il recommence aussitôt à se noyer.

Dans les années 20

Les records du monde s'établissent à la fin des années 20 à 51 secondes pour le 100 yards (≈ 90 m, Johnny Weismuller), 21 minutes 6 1/4 secondes pour le mile (1609 m) et 11 heures et cinq minutes pour la traversée de La Manche.

■ NAVIGATION (10 %)

Cette compétence permet de retrouver son chemin de jour comme de nuit, quelles que soient les conditions météorologiques. Un pourcentage élevé indique que le personnage concerné peut utiliser, pour se repérer, les cartes, tables et divers instruments employés en astronomie existant à son époque. Les résultats des jets effectués dans cette compétence sont tenus secrets, afin que les investigateurs ne soient jamais sûrs de leur succès. Navigation sert également à dresser une carte et à évaluer les dimensions d'un lieu avec précision, qu'il s'agisse d'une île de plusieurs kilomètres carrés, d'un tunnel ou d'une simple pièce.

■ OCCULTISME (05 %)

Cette compétence rend son utilisateur capable de connaître les accessoires, les concepts, les grimoires magiques et la terminologie employés dans le domaine de l'occultisme. Il peut également identifier les codes occultes auxquels il est confronté, puis les déchiffrer et les comprendre. Certains ouvrages occultes "classiques" susceptibles d'accroître la compétence de leurs lecteurs sont décrits dans le chapitre consacré à la Magie. Ce savoir ne s'applique pas aux sortilèges, aux livres et à la magie du Mythe de Cthulhu. Néanmoins, comme la plupart des adorateurs incultes des Grands Anciens versent aussi dans l'occultisme traditionnel, il peut parfois se révéler d'une certaine utilité.

Dans les années 20

En 1920, Aleister Crowley fonde l'Abbaye de Thélème en Sicile ; il est expulsé du pays en 1923 après la mort d'un des adhérents. En 1925, Sir Arthur Conan Doyle est nommé président honoraire du Congrès Spirites International. La même année le colonel Percy Fawcett disparaît dans les jungles brésiliennes alors qu'il cherchait des preuves de l'existence de l'Atlantide. Gurdjieff, un mystique, fonde près de Paris un discret institut.

Les livres à succès de l'époque comprennent : *L'Encyclopédie de l'Occultisme* (1920) de Lewis Spence, *Le Culte de Sorcières de l'Europe Occidentale* (1921) par le Dr. Margaret Murray, *Trente Années de Recherches Psychiques* (1923) par Charles Richet, *Le Problème de l'Atlantide* (1924) par Lewis Spence, *La Vieille Piste Droite* (1925) par Alfred Watkins, *Le Continent Perdu de Mu* (1926) par le colonel James Churchward et *La Projection du Corps Astral* (1929) par le Dr. Hereward Carrington.

■ PERSUASION (15 %)

Un investigateur peut utiliser cette compétence afin de faire accepter un concept à son interlocuteur ou de le convaincre intimement du bien-fondé d'une idée. Comme pour Baratin, il importe peu qu'il s'agisse ou non d'une vérité. En revanche, les effets d'un jet de Persuasion réussi se prolongent pendant des semaines, voire des années, tant que les événements ou un autre jet de compétence ne changent pas la tournure d'esprit de la "victime", c'est pourquoi l'emploi de cette compétence peut nécessiter une heure de discussion, ou plus, selon le résultat que l'on tente d'obtenir.

PHARMACOLOGIE (00 %)

Un expert dans ce domaine connaît le nom, les propriétés, les contre-indications et les effets secondaires de divers produits chimiques, drogues ou médicaments. Il possède également de bonnes notions sur les poisons et leurs antidotes. Et s'il n'est pas en mesure de diagnostiquer des maladies et de prescrire des traitements appropriés, il peut néanmoins reconnaître certains symptômes et proposer des soins adéquats en cas d'empoisonnement.

Dans les années 20

Le premier traitement efficace de la syphilis apparaît en 1910. On sait purger l'organisme de ses protozoaires parasites grâce à diverses teintures et composés, mais certaines bactéries résistantes posent toujours problèmes. Le rôle nutritionnel des vitamines récemment découvertes est étudié. On conduit des expériences sur diverses drogues "hypnotiques", des alcaloïdes extraits de plantes exotiques.

Le décret de 1906, le Federal Food and Drug Act, a imposé une réglementation très stricte en ce qui concerne le contenu et l'étiquetage des panacées et autres merveilles pharmaceutiques, ce qui a eu pour effet de couler l'essentiel de cette industrie. De plus, le décret Harrison, l'Anti-Narcotic Act, contrôle strictement la distribution de substances comme la morphine, cocaïne et autres.

PHOTOGRAPHIE (10 %)

Cette compétence concerne également les cinéastes. Elle permet d'effectuer des prises de vue nettes, de les développer et, le cas échéant, de réaliser des agrandissements révélant des détails presque imperceptibles. Si on rate le jet au moment de la prise de vue, celle-ci est floue et ne fait pas apparaître ce qu'elle aurait dû montrer.

Dans les années 20

Les ancêtres des photomatons apparaissent sur les trottoirs et livrent quatre photos différentes pour dix cents. T. Svedberg utilise les ultraviolets pour photographier d'anciens documents ce qui permet de déchiffrer les palimpsestes et, aussi, de détecter les faux. On a mis au point des appareils pour photographier l'intérieur du canon d'une arme ou à travers un microscope. Des clichés réalisés avec des temps d'exposition très longs permettent de voir des étoiles et nébuleuses jusque-là invisibles. Les recherches en cours promettent des films toujours plus sensibles et plus rapides.

PHYSIQUE (00 %)

Cette science regroupe les connaissances théoriques concernant la pression, la résistance des matériaux, les mouvements, le magnétisme, l'optique, la radioactivité et toutes les disciplines apparentées, ainsi que l'aptitude à fabriquer des appareillages expérimentaux afin de mettre en application certaines idées. L'étendue de ces connaissances varie en fonction de la période. Les engins banals, comme les automobiles, ne relèvent pas de la compétence des physiciens. L'utilisation d'appareils inhabituels ou expérimentaux peut nécessiter également des jets en Électronique ou en Mécanique.

Dans les années 20

Les théories de la relativité d'Albert Einstein (1905 et 1916), la mécanique quantique de Max Planck (1918), le modèle atomique de Neils Bohr (1922) et le principe d'incertitude d'Heisenberg (1927) pointent tous vers une compréhension nouvelle et peut-être terrifiante de notre univers.

PILOTER (00 %)

Cette compétence est l'équivalent, pour les milieux aériens et aquatiques, de Conduire Automobile, car elle permet de manier des véhicules volants ou des embarcations. Un investigateur peut en noter plusieurs "variantes" sur sa fiche, mais elles commencent toutes à 00 %. De plus, elles ne concernent que des engins de taille modeste, sauf si le passé du personnage peut justifier un talent inhabituel.

Quel que soit le véhicule employé, certains facteurs (mauvais temps, visibilité réduite ou dommages) influent sur les chances de succès.

Une compétence de 01 % suffit pour des tâches simples, telles que gréer une embarcation à voiles et effectuer une croisière par temps calme. Des jets de Pilotage sont toutefois nécessaires en cas de tempête, de navigation aux instruments, de visibilité réduite, etc.

Piloter un Bateau : avec cette compétence, un personnage sait manœuvrer une petite embarcation à voiles ou à moteur. Il est en outre capable de repérer la présence d'éventuels récifs en étudiant les vagues et de prévoir une tempête en observant les changements de direction du vent. Les marins novices peuvent cependant éprouver des difficultés à accoster même avec une simple barque.

Piloter un Avion : cette compétence permet de manœuvrer un certain type de véhicule aérien (voir ci-dessous). Un jet de Pilotage doit être effectué à chaque atterrissage. Si les conditions sont idéales, les chances de réussite peuvent éventuellement être doublées. Sinon, il faut utiliser le pourcentage normal. En règle générale, un jet raté indique un accident mineur qui exige que l'on procède à quelques réparations avant que l'appareil ne redécolle, mais qui n'entraîne, au pire, que des blessures mineures pour le pilote et ses passagers. En revanche, un tirage de 00 correspond toujours à une catastrophe notable qui implique au moins la mort d'une personne.

Chaque type de véhicules aériens relève d'une compétence différente qui doit être notée sur la fiche d'investigateur. Les années 1920 permettent des possibilités comme Montgolfières, Dirigeables, Avions, Planeurs.

Dans les années 20

Le célèbre pilote de dirigeable allemand Hugo Eckener traverse l'Atlantique (1924), fait le tour du monde (1929) et survole un pôle (1931). Eddie Rickenbacker, l'as américain de la Grande Guerre, est employé actuellement par Cadillac et rejoindra American Airways en 1932. Charles Lindbergh fait sa fameuse traversée de l'Atlantique en 1927 et rentre pour un défilé triomphal à New York.

PREMIERS SOINS (30 %)

Cette compétence correspond au pourcentage de chances que l'on a de réveiller un camarade inconscient, de réduire une fracture, de soigner une brûlure, de maintenir en vie un mourant, etc. Les Premiers Soins sont inefficaces contre les maladies et les empoisonnements, sauf avis contraire du Gardien. Un investigateur ainsi soigné continue à guérir à la cadence normale de 1D3 Points de Vie par semaine. En revanche, s'il est admis dans un hôpital, cette cadence est portée à 2D3 points par semaine.

Celui qui ne parvient pas à employer avec succès Premiers Soins, est obligé d'attendre un certain temps avant de pouvoir procéder à un deuxième essai. Rien n'empêche, toutefois, qu'un autre personnage tente aussi sa chance.

- Cette compétence permet à son utilisateur de soigner 1D3 points de dommages par blessure qu'un autre personnage, ou lui-même, a subie. Ainsi, si un investigateur a été blessé par plusieurs projectiles, il peut bénéficier d'un jet de Premiers Soins par balle reçue, pour autant que celles-ci n'aient pas été tirées en même temps (ex. : une rafale de mitraillette), auquel cas il faut considérer qu'il ne s'agit que d'une seule blessure.
- Un blessé ayant perdu tous ses Points de Vie au cours d'un round de combat peut être maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de

Points de Vie jusqu'à "+1" (au minimum) grâce à un jet de Premier Soins. Attention : une blessure mortelle peut très bien faire descendre ses Points de Vie en dessous de zéro.
- Un jet réussi en Premiers Soins permet de ranimer instantanément un personnage assommé. Cette règle peut être étendue à tous les cas d'inconscience, si le Gardien le désire.

Une fois qu'un personnage a bénéficié des effets de cette compétence, il est ensuite impossible d'utiliser sur lui Premiers Soins ou Médecine, tant qu'il n'a pas été victime d'une nouvelle blessure. Son application prend au moins un round de combat. Voir également Médecine.

Dans les années 20
La trousse de premiers soins de l'époque contient typiquement : bandes, gazes, ciseaux, fil et aiguille, huile d'olive, sel d'Epsom, poudre de moutarde, hamamélis, essence de girofle, ipéca, collodion et eau de chaux. La teinture d'iode est le meilleur antiseptique local. Les sérums anti-venins n'existent pas encore.

■ PSYCHANALYSE (00 %)

Grâce à cette compétence, un personnage peut calmer un individu atteint d'une folie temporaire ou à durée indéfinie pendant une journée environ. Si la démence persiste une fois ce délai écoulé, seul le temps pourra ensuite la guérir. Il faut moins d'une heure pour utiliser cette compétence et il n'est possible de tenter qu'un seul jet par traumatisme psychologique, quel que soit le nombre d'analystes disponibles.

- En cas de folie à durée indéfinie, l'aide d'un psychothérapeute peut éventuellement permettre au malade de gagner des points de Santé Mentale et accélère la guérison. Voir le chapitre *Santé Mentale*.
- La Psychanalyse ne permet jamais de posséder un nombre de points de Santé Mentale supérieur à 5 x POU ou à 99 - le pourcentage en Mythe de Cthulhu.

Cette compétence englobe toutes les formes de psychothérapies et pas seulement celles développées par Freud. Si certaines techniques sont aussi vieilles que l'Humanité, la psychanalyse elle-même n'était pas très connue dans les années 1890. Au cours des années 20, elle est encore souvent assimilée à du charlatanisme et un médecin spécialisé dans les troubles mentaux est communément désigné par le terme "aliéniste".

Dans les années 20
L'Europe est en avance sur les U.S.A. dans ce domaine. La première clinique publique et centre de formation ouvre en 1921 à Berlin ; un établissement semblable suit bientôt à Vienne. La seule grande revue de langue anglaise est *The International Journal of Psycho-Analysis*.

Même si Sigmund Freud est toujours l'autorité reconnue, *Introduction à la Psychanalyse* (1916-1917), *Le Moi et le Soi* (1923), beaucoup de ses étudiants et collègues s'en sont détachés pour établir leur propre théorie. Otto Rank développe le concept d'angoisse de la naissance et publie *Le mythe de la Naissance du Héros* (1909) et *Le Traumatisme de la Naissance* (1924). Alfred Adler parle de "volonté de pouvoir" dans *Comprendre la Nature Humaine* (1918). Carl Jung décrit la "volonté de vie" et démontre l'existence d'un inconscient collectif dans *Psychologie de l'Inconscient* (1916) et dans *Types Psychologiques* (1923).

■ PSYCHOLOGIE (05 %)

Cette aptitude, universellement répandue, permet en observant un individu de se faire une idée sur son caractère et ses motivations. Le Gardien doit, en principe, effectuer secrètement les jets dans cette compétence et ne révéler aux investigateurs que les informations, vraies ou fausses, que leurs tirages leur permettent d'obtenir. Les joueurs ne devraient pas espérer détecter ainsi une tromperie habile, à moins que leurs personnages parviennent à déstabiliser leur interlocuteur.

Dans les années 20
Même si la psychologie naturelle a toujours été utilisée par les chamans, guérisseurs, diseuses de bonne aventure et escrocs, elle n'est étudiée dans les universités, comme une branche de la philosophie, que depuis le milieu du 19ème siècle. En Europe, Karl Marbe étudie la "conscience" et Henry Watt le "pensé". Narziss Ach s'intéresse à "l'introspection expérimentale systématique" et Karl Buhler a "la pensée sans image". Koffka et Kohler posent les fondations du "gesthalt" et Le Bon et Sighele étudient la "suggestion" et la "psychologie des foules". En Amérique, Simon et Binet mettent au point le premier test d'intelligence en 1908 et Watson lance le "behaviorisme" en 1913. Catell fonde la Psychological Corporation en 1921 pour promouvoir l'usage de la psychologie dans l'industrie. Pendant ce temps, en Union Soviétique, Staline lance des recherches sur l'ESP, la télékinésie et autres phénomènes paranormaux. La Duke University, aux U.S.A., suivra cette direction au début des années 30.

La publication de référence est *The American Journal of Psychology*, fondé en 1887.

■ SAUTER (25 %)

Une utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de bondir verticalement à une hauteur égale à sa propre taille ou de franchir une faille de largeur équivalente. Il peut aussi, en prenant son élan, sauter une longueur égale à deux fois sa taille. Lors d'une chute, il a la possibilité de soustraire 1D6 points aux dommages qu'il doit normalement encaisser.

Dans les années 20
Les records du monde s'établissent à la fin des années 20 à 2,04 m pour le saut en hauteur, 7,90 m pour le saut en longueur, 2,58 m pour le saut en longueur sans élan et 4,27 m pour le saut à la perche.

■ SE CACHER (10 %)

Cette compétence peut servir à échapper à des poursuivants ou à ne pas se faire repérer par des gardes, en se dissimulant dans l'ombre, derrière des meubles, des buissons, etc. Il convient de noter que cette aptitude ne peut être utilisée que s'il est *possible* de se dissimuler. Si un investigateur veut se déplacer en restant à couvert, il doit alors réussir un jet inférieur ou égal à la moitié de son pourcentage normal dans cette compétence.

■ SERRURERIE (00 %)

Cette compétence permet de réparer des serrures, de fabriquer des clés et d'ouvrir des verrous à l'aide d'un passe-partout, d'un crochet de métal ou d'autres instruments adéquats. Des serrures particulièrement complexes réduisent les chances que l'on a de les forcer. Un serrurier est néanmoins capable de désamorcer des systèmes d'alarme simples et d'ouvrir des portières de voitures, des fenêtres de bibliothèques, des casse-tête chinois en forme de boîtes, etc. Attention, cette compétence est inefficace à l'encontre des coffres perfectionnés et des dispositifs de protection les plus évolués. Le Gardien peut combiner les jets en Serrurerie avec des jets de DEX ou de POU afin de faire face à toutes sortes de situations particulières.

Dans les années 20
Même si les serrures à combinaisons les moins performantes peuvent parfois être "palpées" et ouvertes, les systèmes de qualité supérieure trouvés sur les coffres et les chambres fortes sont insensibles à cette méthode. La technique habituelle consiste à voler le coffre-fort lui-même et à l'emmener en lieu

sûr où on pourra "l'éplucher" tranquillement au chalumeau, à la barre à mine et à la masse. Les chambres fortes sont parfois plus "perméables" par les murs que par la porte solidement verrouillée.

■ SUIVRE UNE PISTE (10 %)

Cette compétence permet de suivre une personne, un véhicule ou un animal en utilisant des traces laissées sur une terre meuble ou jonchée de feuilles. Pour chaque jour d'ancienneté de ces marques, les chances de succès du jet de compétence sont réduites de 10 %. Une ondée peut, en outre, suffire à effacer toute trace. Il est impossible de Suivre une Piste sur du ciment, sur un sol dur ou de nuit... sauf circonstances exceptionnelles.

Dans les années 20

La compétence s'étend à d'autres traces, comme celles des pneus. Des empreintes de plâtres peuvent être faites et utilisées pour de futures comparaisons.

■ TROUVER (UN) OBJET CACHÉ (25 %)

Cette compétence permet à son utilisateur de repérer un passage secret, un compartiment caché, un indice, une voiture camouflée, des personnes embusquées ou tout autre chose du même ordre. C'est une des compétences les plus importantes, et elle est facile à employer.

Dans les années 20

Jumelles, lunettes et télescopes peuvent aider.

Cinq nouvelles compétences

■ BLOQUER (DEX X 2 %)

Une compétence optionnelle fortement recommandée. Bloquer permet à un personnage d'utiliser de gros objets pour se protéger. Tabourets de bar, fusils, tuyaux, branches et tout ce qui peut se tenir à deux mains peuvent être employés dans le cadre de cette compétence. Une utilisation réussie signifie que l'objet a intercepté l'attaque, mais il est important de noter que si les dommages infligés excèdent les Points de Vie de l'objet, il casse ou tombe et les points de dommages en excès sont infligés au personnage.

Comme la compétence Esquiver, Bloquer démarre à DEX x 2 % et augmente avec les réussites. Elle ne remplace pas les compétences Parades associées à certaines armes, comme les épées par exemple.

■ CRIMINALISTIQUE (00 %)

Cette compétence donne à l'investigateur une connaissance pratique des techniques de la police scientifique. Cela comprend la mise en évidence des empreintes digitales et leurs comparaisons, des notions de balistique, l'exploitation des échantillons sanguins et beaucoup d'autres techniques. Voir *Appendice B : La Criminalistique des Années 20* pour plus de détails.

■ DÉGUISEMENT (00 %)

Cette compétence contrôle l'usage du maquillage, perruques, costumes et autres artifices destinés à modifier l'apparence. Déguisement peut être utilisé pour donner à quelqu'un l'apparence d'une autre personne, même si la race ou le sexe diffère. Blessures, cicatrices et autres atteintes à l'apparence peuvent aussi être simulées.

À remarquer que cette compétence n'altère que l'apparence. Une connaissance de l'historique, de l'éducation et autres traits d'un personnage est indispensable à une imposture. Passer pour un personnage connu demande un talent d'acteur, une maîtrise de la voix et pas mal de chance.

■ HYPNOTISME (00 %)

L'hypnotisme demande un sujet volontaire. Sur un échec, le sujet ne peut pas être hypnotisé par le personnage et aucune autre tentative ne peut réussir jusqu'à augmentation de la compétence. En cas de réussite, le sujet est hypnotisé et peut l'être de nouveau, à volonté et sans jet de dés, par le même hypnotiseur.

L'hypnose peut être utilisée de différentes manières.

Aide à la psychanalyse : Si un investigateur réussit à hypnotiser un sujet, il reçoit un bonus de 25 % à sa compétence Psychanalyse (à supposer qu'elle soit au moins égale à10 %) en ce qui concerne ce sujet.

Suggestion post-hypnotique : Une suggestion peut être implantée dans l'esprit du sujet qui réagit alors d'une manière déterminée à un mot ou événement clé. À remarquer qu'il est impossible d'implanter une suggestion qui aille contre la nature propre du sujet. S'il est généralement possible de l'amener à se ridiculiser en public, le sujet n'attaquera pas quelqu'un pour le tuer, à moins qu'il ne s'agisse pour lui d'un comportement normal.

Aide à la mémoire : Souvent des personnages perdent la raison après avoir assisté à certains événements et souffrent d'une amnésie qui efface l'événement en question de leur mémoire consciente. Une utilisation réussie de la compétence permet d'accéder aux souvenirs enfouis dans l'inconscient.

■ LASSO (00 %)

C'est la capacité à faire tournoyer et à lancer une corde pour attraper une cible. C'est une compétence commune chez les cow-boys et les grimpeurs, qui demande une corde déjà bien assouplie par l'usage. Une corde neuve et raide peut ramener les chances de réussite à la moitié de la compétence.

La portée maximum est de FOR x 1 m, pour un lancé à l'horizontal. Dans le cas d'un lancé vers le haut, pour accrocher quelque chose en surplomb, réduire la portée de moitié.





Appendice A

L'enquêteur professionnel

Conseils de pro, l'art de l'enquête, la psychologie du témoin.

Le détective professionnel ne diffère de l'amateur que par sa licence, dont il peut présenter un photostat (photocopie) à quiconque demande une preuve de sa profession. Légalité, légitimité et professionnalisme s'y attachent. Les méthodes utilisées par la police pour construire un dossier d'accusation sont aussi celles de l'enquêteur privé. Si une cliente vous engage pour savoir si son mari la trompe, vous pouvez prendre des photos compromettantes sans risquer une inculpation pour atteinte à la vie privée. Si la cliente a signé le contrat et vous paye de son argent durement gagné, ces photographies sont légales. Par contre, si un reporter fouineur s'essaye au même numéro, il va se retrouver avec un procès en diffamation sur les bras, qu'il perdra probablement. Un enquêteur privé peut, comme la police, interroger les gens librement sans être accusé de persécution.

Dans le cadre d'une enquête pour un client, tout ce que fait un enquêteur professionnel est légal tant que cela ne va pas à l'encontre de l'éthique de la profession. Personne n'est obligé de répondre à un détective privé, mais personne n'est obligé de répondre à la police non plus. L'inspecteur de police est un enquêteur *public* alors que le détective est un enquêteur *privé*.

Les questions d'éthique sont très importantes, vitales en fait. Si l'enquêteur viole une propriété privée par effraction, même au service d'un client, il commet un acte illégal. S'il est pris, sa licence lui est retirée si vite que la tête continuera de lui en tourner jusqu'à l'arrivée du prochain président démocrate, sans parler de l'éventuelle peine de prison. Mais l'éthique le protège aussi. Il peut invoquer le secret professionnel pour garder pour lui toute information récoltée dans le cadre d'une enquête pour un client. Et même si la police locale n'aime pas beaucoup ça, elle n'y peut pas grand chose à moins d'apporter la preuve que des informations importantes pour sa propre enquête lui sont refusées. L'éthique s'impose à tous.



La licence

Sans une licence, vous n'avez pas le droit de faire votre publicité ou de vous présenter, de quelque manière que ce soit, comme un détective privé. La licence est délivrée par les différents États qui imposent leur propre réglementation, éthique et critères de jugement des détectives. Mais les exigences de base restent les mêmes d'un État à l'autre.

Tous les postulants doivent faire la preuve d'une expérience du métier d'enquêteur. C'est en général dix années dans un service de police, ou cinq années comme enquêteur d'assurance ou autre activité. Un long apprentissage auprès d'un détective dûment licencié ou dans une agence fait aussi l'affaire. L'importance de l'expérience demandée peut varier d'un État à l'autre, mais un minimum de trois ans est presque toujours exigé. Le postulant doit être capable de conduire correctement une enquête et comprendre ce que sa profession implique d'un point de vue légal. Lettres de recommandations et affidavit peuvent aussi être demandés comme preuve de l'expérience.

Le postulant doit ensuite déposer caution, certainement au moins 500 $. C'est la garantie légale du détective, son fonds d'assurance en cas de procès et une partie de son Crédit. Il doit aussi démontrer qu'il ne représente aucun risque financier. Certains États exigent du détective qu'il dispose d'un local commercial. Généralement, on lui demande un bureau avec une adresse, et peut-être même un téléphone. L'État veut savoir où trouver les individus auxquels il a délivré licence.

Conseils de pro - Les bases

Chaque profession a ses outils et le détective privé ne fait pas exception. La plupart des nôtres concernent la collecte d'informations.

Les outils de base sont vos contacts, les gens que vous connaissez. Ils définissent à quel point vous êtes un bon détective, ayez-en donc beaucoup. Ce sont les gens à qui vous demandez conseil, renseignements et connaissances techniques : médecins, juristes, barmen, taxis, éboueurs (toujours examiner les poubelles du suspect) et bibliothécaires. Les employés de bureau de la mairie ou de la police sont encore plus intéressants mais moins que les chefs de service de l'administration municipale. La police n'est pas votre ennemie, essayez donc d'y avoir quelques connaissances, en particulier le sergent de garde du commissariat. Donnez-leur quelques-unes de vos informations et ils vous en donneront peut-être d'autres. De même, les contacts criminels sont importants au cas où vous piétineriez les mauvais orteils. N'allez jamais défier la pègre, elle n'oublie jamais.

Votre arme principale, et la plus puissante, est le téléphone. Tout le monde ne l'a pas mais un détective privé le devrait toujours. Vous devez avoir une copie de l'annuaire téléphonique et de bonnes relations avec les opératrices locales. Et, à ce propos, faites commencer le nom de votre entreprise par un "A". La plupart des gens appellent le premier nom qu'ils trouvent dans l'annuaire.

Quelques coups de téléphone permettent d'apprendre pas mal de choses. Mais les détectives privés ne sont pas payés pour trouver seulement "pas mal" de choses. Vous aurez besoin d'une bonne paire de chaussures pour aller poser vos questions ; il y aura de la marche à faire. Vous pouvez entrer quasiment partout si vous avez l'air d'y être à votre place, alors mettez de la variété dans votre garde-robe. Les costumes simples, classiques, sont préférables mais les trench-coats sont bien pratiques avec leurs grandes poches tout comme les vêtements ouvriers. Mais pour aller poser des questions dans la classe laborieuse, il n'est pas conseillé d'abandonner le costume ; un air d'autorité ne fait pas de mal.

Si quelqu'un vous laisse sa carte professionnelle, gardez-la ; celle des représentants est la meilleure. Une fausse identité peut toujours servir. Vous aurez aussi besoin de cigarettes comme pourboire, pour briser la glace et comme excuse pour détenir le briquet incinérateur de certaines preuves.

À propos de pourboire, gardez à l'esprit que les choses vont généralement mieux quand les services rendus se voient récompensés. Certaines personnes deviennent nerveuses à l'idée d'un pot-de-vin, alors rappelez-vous que le liquide peut être remplacé par des avantages en nature, des services, des informations.

Une enquête sur son passé va être réalisée. Le postulant doit faire preuve d'une bonne santé mentale et d'un casier judiciaire présentable. Les assassins condamnés et les racketteurs ont peu de chance de recevoir une licence. La famille et les amis du demandeur peuvent être contactés et questionnés par les enquêteurs de l'État et ses finances examinées.

Pour finir, l'enquêteur doit passer un examen écrit auquel s'ajoute, dans certains États, un oral. L'épreuve mesure tout à la fois capacité générale, intelligence, connaissance et familiarité du postulant avec la loi et les techniques d'enquête. Dans la plupart des États, il peut repasser l'examen autant de fois qu'il le désire mais les frais de dossiers sont à repayer à chaque inscription. Une fois délivrée, la licence doit être renouvelée régulièrement mais le processus est alors beaucoup plus simple. Par contre, la licence peut être suspendue ou révoquée à chaque fois que l'administration de tutelle juge que le détective n'exerce pas son métier de manière satisfaisante.

Conseils de pro — Les armes à feu

Vous préférez peut-être vous passer d'un flingue, pas moi ; j'en apprécie le caractère persuasif plutôt que le pouvoir tueur. C'est pourquoi j'aime le .32. C'est léger et je préfère placer rapidement plusieurs coups qui sont sûrs d'estropier quelqu'un plutôt qu'un tir unique qui va, soit exploser une tête, soit louper complètement. Trois choses à ne pas oublier : 1) Ne croyez jamais que vous avez besoin de brandir une arme pour intimider quelqu'un ; 2) Ne sortez jamais votre arme à moins qu'il n'y ait menace de violence ; 3) Si vous commencez à tirer sur quelqu'un, attendez-vous à ce qu'il réplique de même.

D'une manière générale, évitez les échanges de coups de feu. Si vous avez besoin de faire mal à quelqu'un, un crochet du droit est souvent préférable. Il a moins de chance de tuer et la police devient susceptible dès qu'il y a meurtre. Pire encore, les U.S.A. sont à l'heure actuelle à la pointe de la balistique criminelle (New York, en particulier) et le propriétaire de l'arme du crime est souvent très rapidement retrouvé et considéré comme le principal suspect.

Une licence valide de détective privé ne donne pas le droit de porter une arme. Un permis de port d'arme dissimulée nécessite une demande indépendante qui peut mettre jusqu'à six mois à aboutir et impliquer éventuellement une deuxième enquête de moralité. Quand il demande un permis de port d'arme, le postulant doit justifier du besoin d'être armé et si le métier de détective privé constitue une bonne raison, elle peut ne pas être considérée comme suffisante.

L'enquêteur et la loi

Si votre enquête recoupe une enquête de police, cela peut générer certaines frictions, surtout si votre client est un suspect ou si la police vient à croire que vous gardez certaines preuves pour vous. La loi oblige à remettre sans délai aux autorités toute pièce à conviction en rapport avec une enquête de police. Le secret professionnel ne dispense en aucun cas un détective de cette obligation. D'une manière générale, la police ne met pas son nez dans les affaires des détectives privés et un privé malin fait de même. Un détective qui assiste à quelque chose de clairement illégal, qui est témoin d'un crime, est, comme tout citoyen, obligé de le signaler à la police. Mais sa licence ne lui impose pas d'intervenir contre des crimes sans rapport avec son enquête. Il n'est pas obligé d'aller combattre le crime partout où il se présente. Même si, comme tout citoyen, un enquêteur privé qui assiste à un acte criminel peut arrêter le coupable dans le cadre d'une "arrestation par citoyen".

En tant qu'entreprise enregistrée, le privé est tenu de déclarer ses rentrées au fisc et de payer à ses employés les assurances sociales et retraites réglementaires. De fait, les petites agences préfèrent louer les services d'autres agences plutôt que d'engager directement les détectives comme employés. Un détective privé devrait écrire un contrat pour chacune des affaires qu'il prend en charge avec description du travail à réaliser et son prix. Ces contrats peuvent comprendre des clauses qui le protègent contre les accusations de négligence ou malfaçon.

L'art de l'enquête

Dans une enquête sur un délit, la toute première chose à faire est d'établir le délit. Ce vol peut n'être en fait qu'une histoire de portefeuille égaré. Ce corps décapité peut l'avoir été

dans un malheureux accident. Mais si le corps décapité présente aussi des signes de lutte, disons du sang et des cheveux sous les ongles, il y a fort à parier qu'il s'agit d'un meurtre. Le délit est établi et les règles suivantes s'appliquent.

Protéger le lieu du délit

Premièrement, il faut protéger le lieu du crime ou du délit. Cela signifie que rien ne doit touché ou modifié avant que les autorités en charge de l'enquête n'arrivent et n'en donnent l'autorisation ; l'autorité pouvant être le simple flic de patrouille ou le médecin légiste en chef, suivant la situation. Toutes les personnes présentes devraient être gardées sur place jusqu'à ce qu'elles aient pu être au moins rapidement interrogées ; un principe de base fait de la dernière personne présente sur les lieux, le coupable le plus probable.

Garder les témoins

Deuxièmement, les témoins doivent être trouvés et détenus jusqu'à ce qu'ils aient fait une déclaration. Cela peut être inutilement fastidieux, mais on ne sait jamais qui a pu voir ou entendre quoi et les témoignages constituent la fondation de tout dossier d'accusation. Pourtant, les témoins sont capricieux ; une rancune contre un voisin et les voilà en train de commettre un faux témoignage.

La police a tendance à attraper toutes les personnes d'apparence suspecte sur les lieux et à les envoyer au poste. Les privés ne peuvent, bien sûr, pas en faire autant, mais ils ont la possibilité de demander nom et adresses et de passer questionner ces personnes par la suite.

Appeler les autorités

Troisièmement, les professionnels appropriés doivent être appelés. La police, le médecin légiste, etc. En cas de meurtre, personne ne touche à rien avant que l'inspecteur de la Criminelle n'arrive. Des photographies sont prises chaque fois que cela est possible et les inspecteurs consignent leurs propres schémas du lieu du crime dans leur carnet de notes.

Examen du lieu

Tout doit être examiné. Certains enquêteurs ont l'habitude d'inspecter toute la maison ou l'appartement avant d'aller sur le lieu du crime lui-même pour se faire une idée de la vie de la victime. Qu'y a-t-il dans la cuisine ? Si c'est l'heure du déjeuner et que la poubelle est pleine d'épluchures d'oranges vous avez une idée du menu du déjeuner. Rappelez-vous de poser la question après l'autopsie ; les oranges étaient-elles bien dans l'estomac de la victime.

Quelles sont les portes et fenêtres qui sont ouvertes ? Est-ce que certaines serrures ont été forcées ou crochetées ? Il est presque impossible de crocheter une serrure sans en laisser trace. Rien n'a été forcé ? Dans ce cas, les portes auraient dû être verrouillées, non ? Donc, nous savons que le coupable a pu être invité ; peut-être avait-il une clé ou bien connaissait-il quelqu'un de la famille. Quelque chose a-t-il disparu ? Y a-t-il une chaussure dépareillée dans le placard ? Ou un bol de savon à barbe mais pas de rasoir ?

Rien ne devrait être touché. Les empreintes digitales doivent être cherchées même s'il est assez rare qu'une empreinte utilisable soit trouvée et identifiée. Cela n'arrive peut-être que, au mieux, dans 10 % des cas, mais c'est toujours 10 % de chances de plus de tenir une preuve.

Sur place, l'enquêteur fait de son mieux pour mettre en scène le crime. Un cadavre à qui il manque l'arrière du crâne avec un .45 à ses pieds peut aussi bien signifier un suicide qu'un meurtre. S'il y a des traces de poudre autour de la bouche et sur la main de la victime et si la trajectoire de la balle pointe vers le haut (les éclaboussures de sang permettent généralement d'en juger), le suicide est beaucoup plus probable. Mais cherchez des empreintes sur l'arme et regardez si vous pouvez trouver la balle, juste au cas où une expertise balistique finisse par se révéler nécessaire.

Les éléments matériels sont vitaux dans toutes les affaires : cendre de cigarette sur le tapis mais le propriétaire ne fume pas ; une empreinte de pied près de la fenêtre qui peut être moulée et associée à une chaussure particulière. La profondeur des empreintes et la longueur des pas si vous en trouvez des traces peuvent vous permettre de vous faire une idée de la taille et du poids du propriétaire. La méthode utilisée pour entrer est aussi un élément matériel. La porte a-t-elle été forcée, la fenêtre cassée ou est-ce que le coupable a réussi à se faire ouvrir ? Tout ceci fait partie du modus operandi et la police conserve les dossiers. Si Jerry la Glisse a pour habitude de défoncer la porte pour casser ensuite toutes les fenêtres, alors c'est peut-être lui qui a défoncé cette porte et cassé toutes ces fenêtres ici.

Le téléphone doit recevoir une attention particulière. Le dernier correspondant de la victime peut permettre de remonter au coupable. Les opératrices sont généralement tout à fait prêtes à aider la police ou le privé à résoudre un crime.

Conseils de pro - Se rappeler les gens

Le plus vieux système développé pour se souvenir des gens est celui du portrait parlé qui décrit les caractéristiques physiques d'un individu. La méthode reste efficace quand elle est utilisée avec discernement. La technique consiste à caractériser chaque élément du visage et du corps. On ne s'en tient pas au sexe, yeux, cheveux, taille et poids, mais on précise la forme du nez, des lèvres, des sourcils, des mains, etc. Prenez aussi note des traces "professionnelles", taches d'encre, callosités, cicatrices, etc.

Écoutez le sujet parler ; vous remarquerez peut-être certaines intonations particulières ou tournures de phrase. Quand il vous dit son nom, souvenez-vous en et écrivez le plus tard avec un rapide portrait parlé. Regardez-le dans les yeux ; à moins d'avoir affaire à un représentant, il détournera le regard ; ce qui vous permettra de l'observer de profil. Étudiez ses mouvements ; le comportement et l'habillement, les chaussures en particulier, permettent souvent de déduire la fortune et donc la classe sociale, une connaissance bien utile si vous devez ensuite lui parler.

Psychologie du témoin

La plupart des gens n'aiment pas mentir et ça se voit. Le sentiment n'est pas conscient et on peut réussir à s'en affranchir un certain temps, mais l'attention finit toujours par faiblir et les signaux du mensonge apparaissent alors. Quand les gens me mentent, je le vois à la sueur sur leur lèvre supérieure, les mains et le front. Les gens finissent souvent par se trémousser si on les force à mentir pendant une longue période de temps : ils croisent les bras, se touchent le nez ou les oreilles, tapotent du pied, des doigts ou regardent autour d'eux d'un air apparemment désintéressé. Leur voix peut devenir plus aiguë. Ils peuvent commencer à nier avec force (" Je le jure ! Je n'ai rien à y voir !") ou devenir provocants (" En quoi ça vous regarde ?") ou simplement tergiverser (" Je ne comprends pas un mot de ce que vous

Conseils de pro - Entretien

Préparez toujours une liste de questions à l'avance. Il n'y a rien de plus embarrassant que d'aller voir un témoin pour ne rien faire d'autre que de le regarder sans mot dire après seulement une ou deux questions. Quand cela est possible, étudiez le sujet à l'avance pour être prêt à réagir aux réponses qu'on fait à vos premières questions. Plus celles-ci sont importantes pour votre enquête et plus vous devez les avoir préparées. Si vous allez voir le témoin d'un crime, examinez d'abord le lieu du crime, puis trouvez tout ce que vous pouvez sur ce témoin par les bibliothèques, registres administratifs, archives de journaux ou même par ce qu'il envoie à la blanchisserie ou à la poubelle. Parlez avec les gens qui le connaissent, collègues, livreurs, voisins et autres. Connaissez à l'avance sa classe sociale, sa situation de famille, ses intérêts et ses manières. Les gens seront plus enclins à vous renseigner sur quelqu'un s'ils pensent que cela peut l'aider. Sachez donner la bonne impression.

Soyez bref et précis. Les gens répondent aux demandes rapides sans réfléchir. Jetez une arme encore fumante à quelqu'un en lui criant "attrape ça !" et neuf fois sur dix il le fera. Pensez à ce que vous dites. Avant de laisser échapper quelque chose qui passera mal, essayez de vous mettre à la place de l'interlocuteur et imaginez comment vous réagiriez si vous étiez lui.

Si vous voulez quelque chose de quelqu'un, ne le laissez pas penser que c'est la seule chose qui vous intéresse. Il a ses propres problèmes et, même s'ils ne sont pas aussi importants que les vôtres, ayez l'air de penser qu'ils le sont. Demandez comment ça va, faites la plaisanterie adéquate et habituez-le à être d'accord avec vous. Essayez de ne pas construire des phrases qui appellent des réponses négatives. Hochez la tête, il hochera la sienne aussi. Les représentants appellent cela le "mode oui".

Privé : "Dure journée ?"
Employé : "Ouais."
Privé : "Le patron vous fait la vie dure ?"
Employé : "Pour sûr."
Privé : "Dites, vous pourriez me rendre un petit service ?"
Employé : "Sûr."

Dernier conseil - Hors la loi et hors de portée de la loi

Les méthodes standard d'enquêtes ne permettent pas toujours d'en apprendre assez. Il peut arriver que vous ayez à enfreindre la loi pour apprendre ce que vous voulez. Je ne veux pas parler d'une infraction mineure à un édit municipal, je parle de commettre un délit.

Le délit le plus communément commis par l'enquêteur est la violation de propriété privée avec effraction. Quand tout le reste échoue, vous pouvez compter sur une bonne pince monseigneur pour mettre à jour les éléments cachés par les plus noires des conspirations. Bien évidemment, je ne vais pas tout mettre par écrit mais souvenez-vous de toujours porter des gants !

Le crime paye si on sait minimiser les risques. D'abord, réfléchissez à la nécessité de l'action. Le délit devrait toujours être votre dernier recours, jamais le premier. Faire du délit une habitude n'est pas une grande idée. Dans cette profession, les risques inutiles sont absurdes.

Si vous devez le faire, choisissez alors le lieu et le moment avec soin. Si personne ne découvre qu'un délit a été commis, on ne peut pas parler de délit. Le meilleur endroit pour pratiquer les pires illégalités se situe très loin des regards et des écoutes de la civilisation. Mais malheureusement, le délit se commet généralement là où se trouve l'information, à un bureau par exemple. J'en ai déjà parlé ; vous pouvez souvent entrer quelque part juste en ayant l'air sûr de vous dans le costume de l'emploi. Utilisez cette approche à chaque fois que possible.

Si vous avez affaire à des gens qui ne se comportent pas légalement, il peut leur être difficile d'appeler la police. Si vous cambriolez un trafiquant d'armes illégales, ce n'est pas lui qui va appeler les flics. Ce qui est bien en soi mais rappelez-vous ce que j'ai dit de la pègre.

Mieux vaut enfreindre la loi pendant un minimum de temps et il est donc préférable de travailler seul. Mais une planque est quelque chose de précieux si vous connaissez vraiment quelqu'un à qui vous puissiez confier votre vie. Choisissez vos complices avec soin.

La loi est très souvent violée et tous les jours, aussi ne vous inquiétez pas trop de votre propre manquement. Cela fait partie du boulot.

dites.") Les innocents s'expliquent presque toujours abondamment quand on les accuse. Ils ont normalement beaucoup à dire et s'attachent aux faits plus qu'aux dénégations.

Oh, et pendant que j'y pense, si les "détecteurs de mensonges" électriques ont montré une certaine efficacité, ils ne constituent pas une preuve recevable devant un tribunal.

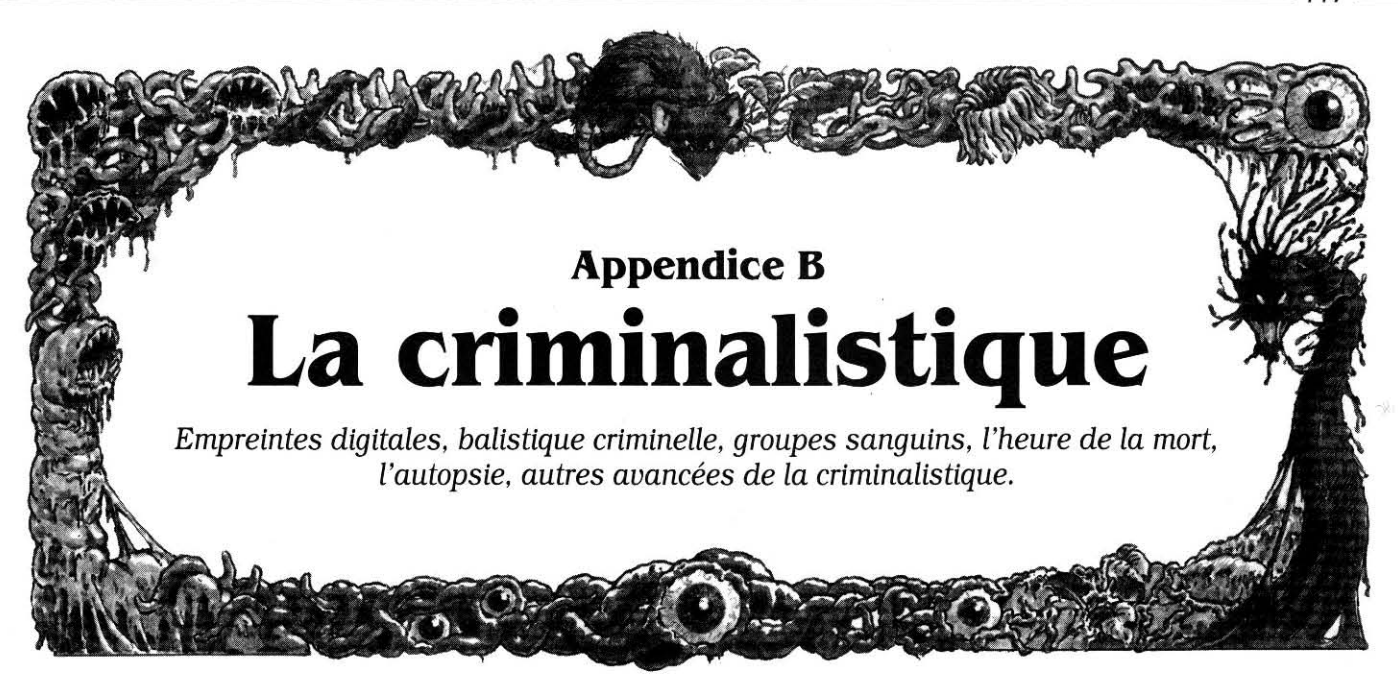


En conclusion

Le plus grand mystère ne réside pas dans le crime lui-même, mais plutôt dans l'enchaînement qui mène à la solution. Un enquêteur doit se conditionner à se poser des questions sur tout ce qu'il voit ; et à se poser les bonnes questions. Pourquoi la porte n'était-elle pas fermée ? Où est passé le carnet de chèques ? Qu'est-ce que j'aurais fait si... ? Chaque question a sa réponse et chaque réponse rapproche l'enquêteur de la conclusion, de la réponse à la dernière question, de la solution du mystère.

Et pour finir

Une dernière chose : ne laissez jamais vos sentiments interférer dans une enquête. Aussitôt que vous éprouvez de la compassion pour les grands drames humains qu'on vous raconte, aussi véridiques qu'ils puissent être, vous perdez le contrôle de la situation. Ça pourrait même vous coûter la vie. Rappelez-vous bien que c'est juste un boulot et que les gens ont tout le temps des malheurs. Les problèmes de l'autre gars ne sont pas les vôtres.



Appendice B
La criminalistique

Empreintes digitales, balistique criminelle, groupes sanguins, l'heure de la mort, l'autopsie, autres avancées de la criminalistique.

La criminalistique a fait de nombreux progrès depuis le tournant du siècle. Rappelons, brièvement, où elle en est.

Empreintes digitales

Même si l'unicité des empreintes digitales est découverte dès la fin du 18ème siècle, ce n'est qu'à la fin du siècle suivant que la preuve en est faite et qu'on pense à s'en servir pour identifier les criminels. Le premier service officiel d'empreintes digitales est créé en Argentine, à La Plata, en 1891. En 1901, New Scotland Yard crée à Londres son propre bureau des empreintes digitales, et d'autres services le copient bientôt. La capacité des empreintes digitales à identifier un suspect est reconnue aux U.S.A. en 1903, suite à l'échec rencontré dans une identification suivant la méthode Bertillon (un système complexe de mesures corporelles) concernant un condamné envoyé à la prison fédérale de Leavenworth. Ce n'est qu'en ayant recours aux empreintes digitales que les autorités purent régler l'affaire.

En 1904, des inspecteurs de Scotland Yard viennent aux U.S.A. enseigner la technique et les militaires adoptent la méthode en 1908. Dans les années 20, les systèmes de classification peuvent différer mais les services de police du monde entier ou presque ont adopté cette méthode d'identification.

La plupart des États et services de police locaux ont leur fichier d'empreintes de criminels, même si la mise à jour, la qualité du classement et autres dépendent des budgets et du sérieux du personnel. Ce n'est qu'à la fin des années 20 que le Bureau of Investigation va mettre en place un fichier d'empreintes au niveau national.



Balistique criminelle

Charles E. Waite du Bureau du Procureur de New York est le premier à réunir des données sur le sujet en étudiant des armes américaines et étrangères. Ses travaux visent à utiliser les balles et les douilles pour identifier l'arme qui les a tirées. En 1922, ses travaux permettent la création du Bureau de Balistique Criminelle de New York. Phillip Gravelle y adapte le microscope de comparaison à l'observation des balles et Jon Fisher y invente son helixomètre qui sert à examiner l'intérieur du canon d'une arme.

Une identification sûre dépend de l'état dans lequel la balle est retrouvée. Généralement, le calibre peut être déduit de la taille et du poids. Même le modèle de l'arme peut être déterminé à partir des traces que les rayures du canon ont laissées sur la balle. Mais certaines balles sont parfois dans un tel état que le calibre même peut être difficile à préciser.

Les douilles identifient une arme avec la plus grande précision. Les minuscules marques et égratignures laissées par le percuteur et le mécanisme d'éjection sont caractéristiques d'une arme. Soulignons que les balles et chevrotines tirées par un fusil de chasse ne portent aucune marque qui permette de les associer à une arme. Par contre, les douilles peuvent encore porter des marques caractéristiques du percuteur et du mécanisme d'éjection, ce qui permet une identification éventuelle.

Dans le cas d'un tir meurtrier, la distance de tir peut souvent être déduite de l'observation de la blessure, ce qui permet parfois de trancher entre meurtre et suicide. Si la peau a éclaté en étoile autour de la blessure, c'est que l'arme était tenue directement contre le corps. Des traces de suie, faciles à essuyer, sont généralement trouvées quand l'arme a tiré à moins de trente centimètres de la victime. À plus longue distance, parfois jusqu'à un mètre, la peau est "tatouée" par de petites brûlures de poudre qui ne s'essuient ni ne se lavent.

Groupes sanguins

Des tests fiables permettent de distinguer le sang humain du sang animal depuis la fin du 19ème siècle. Même si en 1901 Karl Landsteiner met en évidence l'existence de quatre groupes sanguins principaux qu'il appelle A, B, O et AB, les groupes sanguins n'entrent au service de la loi qu'en 1923, quand l'Italien Latte découvre une méthode simple pour identifier le groupe sanguin du plus petit échantillon de sang. Il faut attendre que soient résolues plusieurs affaires déconcertantes avec cette méthode, pour que son utilité soit publiquement reconnue lors d'une conférence en Allemagne en 1926.

En 1925, des chercheurs japonais découvrent que, pour une bonne partie de la population, le groupe sanguin peut être déterminé à partir d'échantillons de sécrétions corporelles comme la salive ou le sperme. En 1928, cette découverte permet de résoudre un meurtre au Japon. Soulignons que les sécrétions doivent être raisonnablement fraîches pour autoriser des résultats fiables.

En Amérique, il faut attendre 1934 pour qu'un premier grand laboratoire chimique et toxicologique de police soit fondé à New York, et 1938 pour qu'un laboratoire de sérologie soit équipé pour étudier les taches de sang suivant les techniques mises au point par les criminalistes européens.

On peut aussi essayer de se servir des milliers d'échantillons de taches de sang réunis par les Français Florence et Fricon. Ces cartes montrent des exemples de sang qui a goutté, coulé, giclé d'une artère ou été répandu par diverses armes.

L'heure de la mort et l'autopsie

À quand remonte la mort ? Même si l'évolution du corps dépend de la température et d'autres facteurs, ce qui suit doit permettre une bonne approximation.

Trente minutes après la mort, la peau devient violacée, prend une apparence cireuse et les lèvres et les ongles palissent. Le sang commence à stagner dans les parties basses du corps. Les extrémités deviennent bleues et les globes oculaires s'aplatissent en se desséchant.

La rigidité cadavérique commence à s'installer quatre heures après la mort ; elle saisit d'abord les muscles les plus petits puis les plus importants. Elle disparaît de la même manière et trente heures après la mort toute trace de rigidité cadavérique a généralement disparu.

Une fois que vingt-quatre heures ont passé, le corps s'est généralement refroidi jusqu'à température ambiante. La couleur change et la tête et le cou virent à un rouge verdâtre qui s'étend dans les jours suivant au reste du corps. La décomposition est en route, les traits deviennent méconnaissables et une odeur de viande pourrie commence à se faire sentir.

Trois jours plus tard, le corps se boursoufle et des cloques de gaz peuvent se former sous la peau. Les orifices laissent échapper certains fluides.

Après trois semaines, les ongles se détachent et tombent. La peau éclate et laisse apparaître les muscles et la graisse. S'il fait tiède, le corps se réduit à un squelette en trois ou quatre semaines, plus s'il fait froid.

L'autopsie

Une autopsie complète comprend : identification et étiquetage du corps ; mesure et pesée ; examen externe avec enregistrement de toutes traces de coups et autres ; dissection et examen des organes internes ; examen toxicologique des fluides et des organes ; examen du contenu de l'estomac ; conclusion du rapport et inscription de la "cause de la mort" sur le certificat de décès.

Autres avancées de la criminalistique

En 1908, un meurtrier anglais est condamné sur la base d'échantillons de sol retrouvés sur ses chaussures et comparés au sol du lieu du crime. Un rapport d'enquête, qui traite des méthodes de caractérisation des sols, est publié en 1918.

En 1909, à Paris, la condamnation d'un criminel est obtenue en partie grâce à l'identification de ses cheveux. Encore en France, en 1912, un meurtrier avoue après la présentation des preuves issues de l'examen de la poussière récoltée sur ses vêtements. À Berkeley, Californie, un aspirateur est utilisé pour récupérer des pièces à convictions microscopiques avant même 1920.

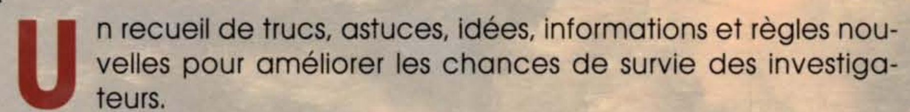
Les fichiers de dentistes sont parfois utilisés pour identifier les cadavres. Les rayons X sont arrêtés par le métal présent dans les encres modernes, ce qui permet de mettre en évidence certains faux. La lumière ultraviolette permet de repérer les grattages et autres modifications de documents.



Pour
L'APPEL de CTHULHU
Années 20

LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR

Équipement, Ressources, Professions et Compétences



Un recueil de trucs, astuces, idées, informations et règles nouvelles pour améliorer les chances de survie des investigateurs.

Trop souvent, les investigateurs de L'Appel de Cthulhu sont confrontés, outre aux horreurs du Mythe, à de nombreux problèmes de la vie de tous les jours. Il leur faut trouver des réponses à des questions aussi simples que : au cours des années 20, existait-il des lampes à pile ? Les appareils photographiques possédaient-ils des flashes ? Pouvait-on librement acheter une mitraillette ? Qu'avait-on le droit de faire avec une licence de détective privé ?

Ce manuel est là pour résoudre ces problèmes. Il vous explique où et comment on peut se procurer, non seulement le meilleur équipement, mais aussi les informations les plus secrètes et les plus difficiles d'accès. Il vous propose aussi une description additionnelle de ce qu'était la vie dans les années 20, de façon à ce que tous les personnages puissent y évoluer comme des poissons dans l'eau.

Mais ce n'est pas tout.

En effet, vous trouverez aussi dans ce manuel 140 métiers pour les investigateurs, une liste exhaustive des compétences qu'ils peuvent posséder, des informations sur ce qu'un enquêteur peut légalement faire et une description des techniques de la criminalistique de l'époque.

Avec ce manuel indispensable aussi bien aux Gardiens qu'aux joueurs, les investigateurs vont devenir vraiment efficaces et leurs chances de survie seront grandement améliorées.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en allemand, en espagnol, en italien et en japonais.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.


159 F - M 423
9 782740 801079
ISBN : 2-7408-0107-6



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

